DWIE PŁYTY CD!!! PEŁNA WERSJA GRY GABRIEL KNIGHT

Reset CD

MAGAZYN NIEKULTURALNY Z CYBERTALERZYKIEM

ISSN 1428-6041
INDEKS 347337
MAJ 2001 5/01 (49) CENA: 10.90 ZŁ w tym 7% VAT

BLACK & WHITE
FALLOUT TACTICS
STUPID INVADERS
SERIOUS SAM
SIMS: BALANGA
PIZZA CONNECTION 2

TEST:
ATI ALL-IN-WONDER
RADEON

TEMAT NUMERU:
PRZYSZŁOŚCIÓWKI

Oryginały tańsze
niż piraty
GIANTS PL
za 29,90 !
Czytaj na samym końcu pisma

CASIO®

NOWA KOLEKCJA

WIOSNA/LATO 2001!!!

SPORT WATCHES
CASIO

カシオ

Zapraszamy na film.

POKÉMON 2

Uwierz w swoją siłę

W kinach od 1 czerwca.

PROMOCJA

Wymień stary zegarek na nowy!

Tylko w dniach od 1 maja do 15 czerwca możesz wymienić dowolny zegarek (nie musi być to działający czasomierz) na 10% zniżki przy kupnie nowego CASIO.

10%

Uwaga członkowie CASIO Club! Mamy dla Was limitowaną edycję karty klubowej z Pokemonem oraz zaproszenia na film. Szczegóły w korespondencji CASIO Club.

CASIO club international

INFOLINIA: 0-801 120 110 (całkowity koszt połaczenia 33gr)

PREZENTOWANE ZEGARKI DOSTĘPNE W SKLEPACH OD DRUGIEJ POŁOWY MAJA 2001

Zibi

JUŻ W SPRZEDAŻY!

MILIONY LUDZI NA ŚWIECIE MA ROBAKI. DOŁĄCZ DO NICH.
TO NAPRAWDĘ PRZYJEMNE!

WORMS WORLD PARTY

Co nowego w Worms World Party:

Możliwość prowadzenia rywalizacji z graczami z całego świata.

Rozgrywki w internecie podzielone na strefy dla początkujących i zaawansowanych.

Niezwykła opcja WormPot umożliwiająca przeprowadzenie rozgrywek na ponad 400 zakręconych sposobów.

Rozbudowany tryb treningowy: od teraz możesz ćwiczyć swoje umiejętności na celach cywilnych!

Niezwykła Wormopedia, czyli poradnik użycia broni, z którego dowiesz się m.in. o wielu ciekawych zastosowaniach strzelby...

Fantastyczny nowy edytor, który pozwala na stworzenie najbardziej odlotowej mapy.

Nowe efekty specjalne, muzyka oraz okrzyki robaków.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79,90
ZŁOTYCH

DO Z(R)OBACZENIA W SKLEPACH!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

TEAM 17

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 - TEAM 17 Software Limited. Wydawca TITUS. Wszelkie prawa zastrzeżone. Pomysł gry Andy Davidson. Dystrybucja Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd

Reset

№ 05 (49) maj 2001

Redaktor Naczelny:
Jacek Grabowski (DeStroyer)
Z-ca Naczelnego:
Maksymilian M. Wrzesiński (McSon)
SekResetarz Redakcji:
Tomasz Turzyński (Turek)
Redaktor działu gier:
Piotr Janus (Yanoos)
Dział publicystyki:
Kamil Ruszkowski (Roos)
Dyrektor artystyczny:
Piotr Hrycyk
Sztab graficzny:
Piotr Leczkowski, Maryś Chojnacki
PR MAN: Piotr Janus
e-mail: prman@reset.com.pl
Korekta: Lidia Sadowska Szlaga
Agnieszka Lipińska
CD Manager: Jerzy Sadkowski
e-mail: j.sadkowski@reset.com.pl
Stali współpracownicy:
Jan Buśko, Michał Ciohy, Łukasz Denejko, Robert H. Adler, Leszek Konaszewski, Witek Jakubowski, Tomasz Kowalski, Kamila Slawinski, Tobiasz Piątkowski, Maciej Petrycki, Konrad Płuciński, Bracia Syjamscy, Roman Trylski, Piotr Wierzbowski, Łukasz Mieszkowski, Paweł Jagóra, Paweł Kozierkiewicz, Piotr Michałek
Adres redakcji:
Reset ul. Senatorska 13/15
00-075 Warszawa
tel. (022) 828-55-86 i 87
fax (022) 828-55-88
e-mail: Redakcja@Reset.com.pl
website: WWW.Reset.com.pl
Dział produkcji:
J.P. Dyr. Grzegorz Burzyński,
Katarzyna Ceryngier
tel. (022) 828-09-75
Prenumerata:
tel. (022) 828-55-81
e-mail: prenumer@reset.com.pl
Reklama:
Time & Space Media House
Sz. P. Kierownik Monika Kwiatkowska
e-mail:
m.kwiatkowska@mediahouse.com.pl
Mariusz Szynalik
e-mail:m.szynalik@mediahouse.com.pl
tel. (022) 829-67-80, 81
Promocja: Andrzej Małek
e-mail: promocja@reset.com.pl
tel. (022) 828-09-75
Druk: STELLA MARIS, Gdańsk
Dział kolportażu:
tel. (022) 828-55-84, 828-09-75

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo adjustacji tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów.

Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma, lub są niezgodne z interesem Wydawcy.

Magazyn cyber niekulturalny Reset jest wydawany przez ZPR Express Sp. z o.o.
ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa

AVE

Tym razem to już zupełnie nie wiem, o czym powinienem napisać we wstępniaku. Może podkreślić i uwypuklić zmiany zachodzące w naszym piśmie? Ale czy ja muszę o tym pisać? Czy na chlebie piekarz musi jeszcze dopisać palcem – „hlep"? Oczywiście, są tacy którzy postulują, żeby wszystko zostało zrobione w sposób bardziej „user friendly". To znaczy, żeby w instrukcjach obsługi czajnika elektrycznego na pierwszym miejscu pisać trzy razy tłustym drukiem „WŁĄCZ DO PRĄDU". Pomysł zasadniczo niezły, ale ludzie i tak zapominają włączyć, bo przecież nie umieją czytać. Stąd pojawiły się piktogramy. Piktogramy to nowoczesny alfabet analfabety – na przykład napis „Dla mężczyzn" zastępuje sielski obrazek sikającego chłopczyka.

Myśl genialna. Sami pomyślicie – ile papieru i potu marnują na próżno pisarze na swoje dzieła. Na przykład taki Sienkiewicz – zamiast tych jego całych „Krzyżaków" można by zwyczajnie narysować swastykę i Janka Kosa w zbroi, przecinającego ją na pół toporem. A Wielki Mistrz wystąpiłby w stroju Batmana. Albo weźmy Mickiewicza. Zajazd na Litwie – proste: widelec, nóż, oraz samochodowa nalepka „LT". Trudniej byłoby jednak z bardziej złożonymi dziełami, takimi jak np. ballada „Romantyczność". Ale, być może, wystarczyłoby logo telewizji „Romantica" na tle twarzy jakiejś Esmeraldy. Obraz to potężny nośnik informacji.

No dobra, dość dygresji. Wróćmy do tego wstępniaka. Pomyślałem więc, że może zamiast niego powinien być jakiś piktogram. I tu mam kilka propozycji do wyboru. Jeśli chciałbym być kontrowersyjny, to wybrałbym zapewne graficzny symbol gestu Kozakiewicza. Jeśli wulgarnie obsceniczny i pornografizujący – Lenina bez czapki. Pokojowe nastawienie zobrazowałbym za pomocą gołąbka w sosie pomidorowym. Nastrój chaotyczny – na przykład jednym dużym jajkiem na twardo w kieliszku o kształcie lilii wodnej, ze znakiem „Stop" zamiast żółtka. I tak dalej. Być może rozsmakowalibyście się w tajemnym języku znaków i nawiązałbym z Wami ezoteryczny dialog mistycznej łączności?

Być może. Pomysł z piktogramem wydał mi się jednak nagle tak żałośnie idiotyczny, że postanowiłem nieodwołalnie zrezygnować z grafiki. Pozostał problem. Co ze wstępniakiem? „Przecież Czytelnicy czekają, Mistrzu" – szepnął mi z atencją sekretarz Red_Akcji. Ma rację. Czekają. Czas więc zakasać rękawy i uderzyć w ton mentorski. Skrytykować. Zdeptać. Zmiażdżyć. Wykreślić z pamięci. Tylko kogo? Producenta kart graficznych „FicuMicu", za to że w analogicznym okresie roku ubiegłego wykazał się pożałowania godnym niedbalstwem? A może Sieriożę, co to stoi na Stadionie z kompaktami i mówi „tri, panie, tri brasali" czy coś równie rosyjskiego? Sierioża gieroj, on w Afganistanie cztery flaszki z gwinta naraz obalił i zaatakował siekierą bunkier przeciwnika, w związku z czym nie ma nerki i paru innych flaków.

Tak, już wiem, klej. Klej powinienem zmiażdżyć ewidentnie, bo skądinąd ślicznej okładki naszego dwukompaktowego cybertalerzyka nie dało się oderwać bez zniszczenia lakieru. I to błąd, chociaż nie powstały bezpośrednio z naszej winy. Zawiedzionych przepraszam i obiecuję poprawę. Pierwsza Państwowa Warzelnia Kleju w Butaprenicach jest już okupowana przez oflagowanego, zakapturzonego dla niepoznaki przedstawiciela naszej Red_Akcji. Co godzina wznosi on okrzyk „Dyrektor – do kleju!", po czym milknie i przybiera pozę tragiczną. Nie wątpimy, że ten pokojowy protest rychło przyniesie skutek, bowiem z powodu wypicia syropu na kaszel nasz manifestujący zaczął krzyczeć „do kleru", co wzbudziło pewien oddźwięk w miejscowej hierarchii.

No i w ten sprytny sposób dotrwałem do końca wstępniaka. Więcej grzechów – na razie – nie pamiętam. To jednak wcale nie znaczy, że ich nie było.

Doctor D. S.

1 - Nie zbliżać się
2 - Dotykać tylko w rękawiczkach
3 - Nędzna...
4 - Kiepska, tylko dla uzależnionych
5 - Przeciętna, dla fanów gatunku
6 - Niezła, na długie zimowe wieczory
7 - Dobra, choć nie pozbawiona wad
8 - Bardzo dobra, warta każdej złotówki
9 - Doskonała, wybitny przedstawiciel gatunku
10- Gra roku

CZY JESTEŚ NA TO PRZYGOTOWANY?

© 2001 Interplay Productions. Fallout Tactics i logo Fallout Tactics są zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Fallout Tactics

Przygotuj się. Myśl taktycznie.

PREMIERA JUŻ 16 MAJA! CENA TYLKO 99,90 ZŁ ZA EKSKLUZYWNY PAKIET!

Wybuchowa polska wersja Fallout Tactics zawiera m.in.:
grę FALLOUT TACTICS PL na 3 CD + BONUSOWY DYSK z dodatkami do Fallout Tactics.
Ponadto w pudełku z grą NIESPODZIANKA dla fanów serii Fallout!

PRACA W CD PROJEKT
• **Specjalista ds. marketingu internetowego**
• **Brand Manager**
Jeśli jesteś zainteresowany/a pracą u nas na tych lub innych stanowiskach, zajrzyj na:
http://praca.cdprojekt.com

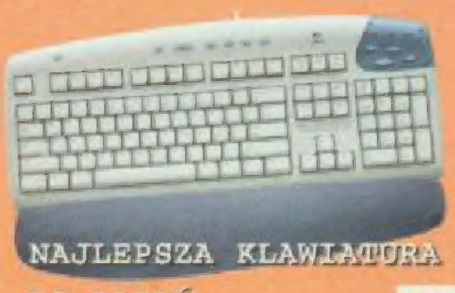
Więcej informacji: **http://fallout.cdprojekt.com** | Patronat medialny: **www.gry.wp.pl**

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Interplay

iTouch™ Keyboard

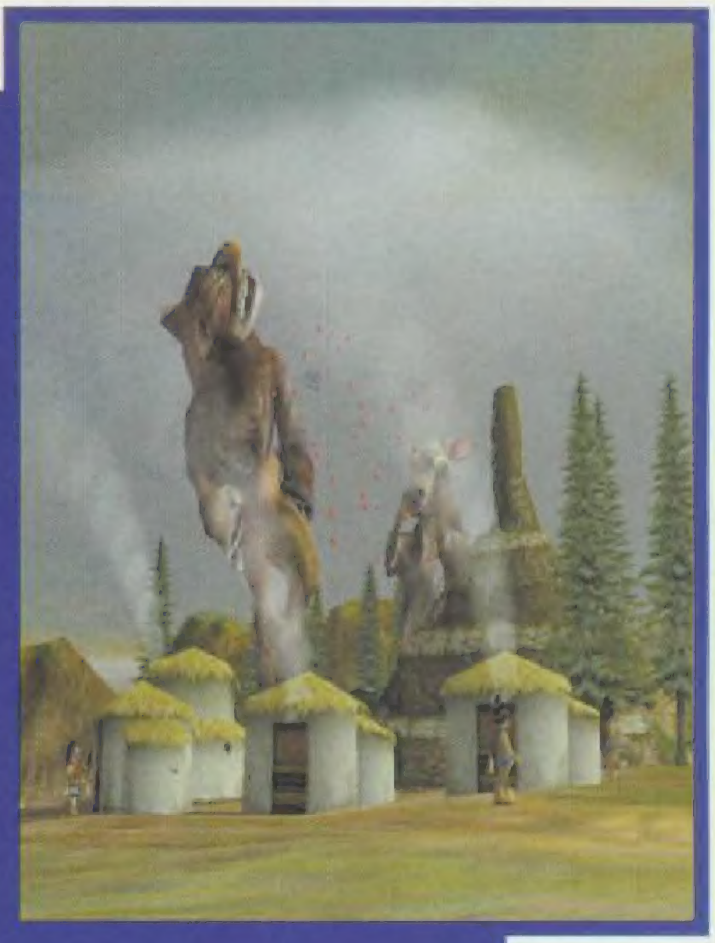


NAJLEPSZA KLAWIATURA DO ZADAŃ TAKTYCZNYCH

Logitech

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;

WŁOS FARBOWANY



Farbowany nietypowo, bo na czarno-biało. Pół redakcji ubarwiło w tym miesiącu fryzury na platynowo, drugie pół przyczerniło je bejcą. Po co te fryzjerskie zabiegi? Tylko z tak spreparowaną czuprynką można pokłonić się twórcom BLACK & WHITE. Bez wątpienia — gra miesiąca. Zagrywamy się do wytrzeszczu gałek ocznych, a dobre i złe Chowańce tyją i stają się coraz bardziej pewne siebie.

Czy będzie to gra przełomowa? Już jest. Pozostaje pytanie, czy osiągnie wystarczająco dobre wyniki sprzedaży, by jej twórca, Peter Molyneux, zechciał wymyślić kolejną grę. Na razie oświadczył, że rynek pecetowej rozrywki jest zbyt mocno opanowany przez piratów, a zrobienie dobrej gry pochłania zbyt wiele czasu i pieniędzy, aby narażać się na straty spowodowane rozpowszechnianiem nielegalnych kopii.

Szkoda byłoby, gdyby Molyneux, autor takich hitów jak POPULOUS czy THEME PARK miał przejść na emeryturę lub zająć się tworzeniem gier na nową konsolę Microsoftu... Z drugiej strony BLACK & WHITE na pewno sprzedałby się lepiej, gdyby studio Lionheads, producent gry, przygotowało wcześniej jej wersję demo. Niestety, jedyną przedpremierową prezentacją gry był udostępniony na wiosennych targach E3 2000 (a więc blisko rok temu), kilkuminutowy film w formacie MPEG. Trudno, żeby takie działania przełożyły się pozytywnie na sprzedaż gry.

Panika jest jednak nieuzasadniona. Gra jest świetna i nie ma powodu przypuszczać, że wiszące na piracim włosku „być albo nie być" Molyneuxa, będzie miało dla graczy nieszczęśliwy finał. [yan]

PRASA W IMADLE

Maj to miesiąc wytężonej pracy. Ledwie skończyła się ciężka wielkanocna orka, a w szybkę puka już, dziesięciodniowy w tym roku, długi weekend majowy. Znów trzeba będzie odpalić maszyny i zacząć krzywić kręgosłupy. Najlepiej nad grą FALLOUT TACTICS, która doskonale uzupełnia i tak już bardzo rozbudowany, postnuklearny świat wykreowany przez Interplaya.

AAAAAAAAAAAAAAaby dać odpocząć steranym procesorom i akceleratorom graficznym, wystarczy odpalić pełną wersję GABRIEL KNIGHT, szczerzącą zęby z jednego z naszych cybertalerzyków. Przygodówka to co prawda nienajnowsza, ale w swoim gatunku jedna z najlepszych. Jeżeli nigdy jej nie widzieliście, czas nadrobić zaległości.

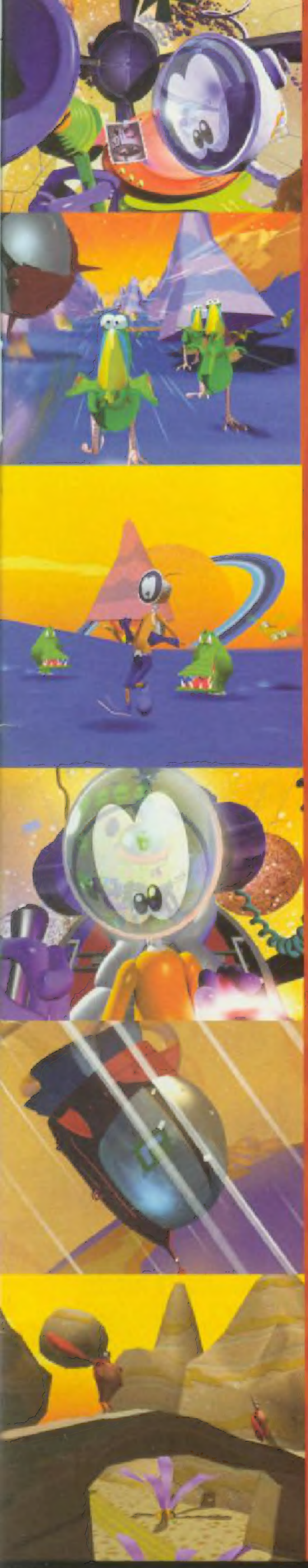
Czytelnicy zainteresowani metodami nacisku na prasę, stosowanymi przez wydawców i dystrybutorów gier, znajdą na ten temat oświecający artykuł na stronie 30, w dziale publicystyki. Tekst nie jest bynajmniej spóźnionym primaaprilisowym żartem. Prawda w oczy kole... [roos]

GLADIATOR W PUSZCZY

No i stało się! Kinowy światek za Wielką Wodą doczekał się rozdania swoich nagród. Wiadomo już kto kręci najlepsze filmy, czyja gwiazda świeciła najjaśniej na hollywoodzkim firmamencie, która aktorka miała najbardziej przejrzystą sukienkę. Dziennikarze się cieszą, bo mają tematy do kolejnych tekstów, a widzowie też zadowoleni, bo zdecydowano za nich co warto zobaczyć.

Najszczęśliwsi są aktorzy. Russel Crowe po otrzymaniu Oscara żąda 20 milionów dolarów za rolę. Julia Roberts jest wniebowzięta, ponieważ awansowała do wąskiego grona najlepiej zarabiających aktorów. Za podpisanie kontraktu inkasuje 25 milionów dolarów — podobnie jak Harrison Ford czy Mel Gibson. Gorzej mają się interesy innego megagwiazdora — Johna Travolty. Jego „Bitwa o Ziemię" została ogłoszona najgorszym filmem roku.

Wiosna sprzyja również polskim twórcom. Nie ma oczywiście mowy o milionowych zyskach jak w USA, aczkolwiek trzeba przyznać, że najnowsza rodzima produkcja — „W pustyni i w puszczy", radzi sobie znakomicie, odnotowując nawet tegoroczny rekord „otwarcia". Zapowiada się na hit na miarę „Pana Tadeusza" i „Ogniem i mieczem". [kurt]



Weź udział w szalonych przygodach kosmitów i zostań odkrywcą Planety Obcych

ALIEN PARANOIA

- duża dawka humoru
- ponad 30 typów postaci
- wirtualne zwierzęta
- gra pozbawiona przemocy

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Eclipse Software

dinamic MULTIMEDIA

wkrótce w sprzedaży za 39,95zł

TopWare JUST 4 FUN

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl

Copyright 2000 Dinamic Multimedia, S.A. Developed by Eclipse Software, C. B. Wszelkie prawa zastrzeżone.

reset

numer 05. maj 2001

magazyn cybernetyczno-niekulturalny Reset.

RECENZJE:

32. BLACK AND WHITE
36. STUPID INVADERS
38. SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER
40. FALLOUT TACTICS
44. CATAN PL
45. SIMS: BALANGA
46. SCREAMER 4X4
48. RYCERZE KRÓLA ARTURA
49. PRO RALLY 2001 PL
50. RTL SKY JUMPING
50. DRACULA PL
51. PRZYGODY PROSIACZKA KWIKA - $WIAT ZWIERZÀT
52. EUROPA UNIVERSALIS PL
52. MIGHT AND MAGIC VIII: DAY OF THE DESTROYER PL
53. WORLD CHAMPIONSHIPS SNOOKER

HORYZONTY:

13. RED FACTION
17. BALDURS GATE 2: THRONE OF BHAAL
18. ORIGINAL WAR
20. REPUBLIC: THE REVOLUTION
22. NASCAR 4

PUBLICYSTYKA:

24. TEMAT NUMERU: PRZYSZŁO$Ć GIER KOMPUTEROWYCH
30. PAPIEROWE IMADŁO

PORADNIKI:

58. PIZZA CONNECTION

PRZYGRYWKI:

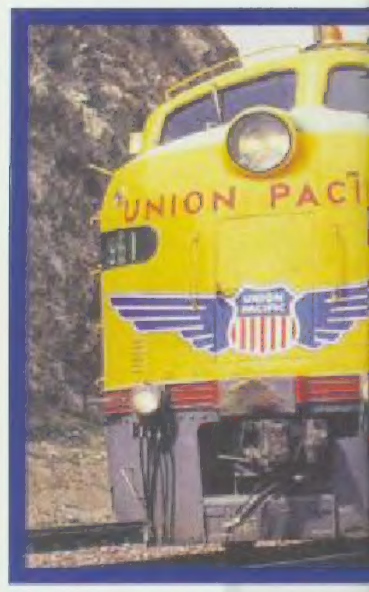
10. NOWO$CI
56. QUAKEWORLD
60. CHEATY
62. KIWKA
77. UNPLUGGED
82. MAGIC: THE GATHERING
84. RPG

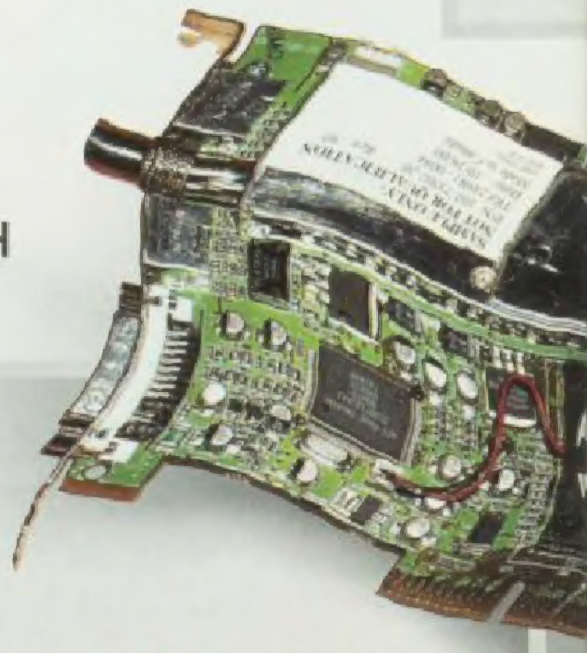
KONKURSY:

70. KONKURS OBRAZKOWY
105. KRZYŻÓWKA

RÓŻNO$CI:

4. AVE!
6. NASZE GEOSY
71. MENU CD I OPIS GRY GABRIEL KNIGHT
75. PRENUMERATA
78. KOMIKS
86. LISTY
106. PLAZA FUTURYSTÓW





TECHNIKA:

64. KOMPUTERY W NOWYM MILENIUM
WEASNA KAMERA INTERNETOWA

66. AKCESORIA FIRMY TRUST
CIEKAWE WITRYNY SIECIOWE

68. KARTA ATI ALL-IN-WONDER RADEON
GEO$NIKI FIRMY X TECHNOLOGIES

ODLOTY:

87. WINIETA

„Złote Maliny", nowy „Reality Show"...

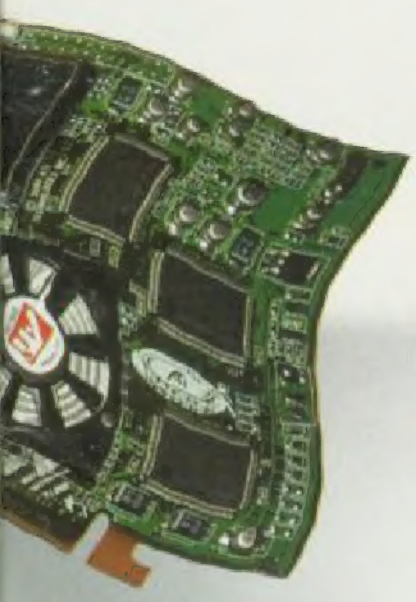
88. HEURYSTYKA

Pod tą tajemniczą nazwą kryje się dyscyplina naukowa badająca twórcze sposoby myślenia. Zajmują się nią psychologowie, fizjologowie, matematycy, inżynierowie i inni specjaliści.

90. KOMPUTEROWA SIEĆ KOLEJ(K)OWA

Najnowsze modele kolejek sterowane są... cyfrowo. Sercem systemu są mikroprocesory montowane w lokomotywach i zwrotnicach. Potrafią między innymi uruchamiać generatory dymu instalowane w modelach lokomotyw parowych albo sterować pracą głośniczków emitujących realistyczne odgłosy wydawane przez silniki spalinowe.

92. NAWIGACJA



Czy starożytni znali przyrządy, pomagające im w orientacji na morzu? W jaki sposób unikali wodnych niebezpieczeństw?

94. ORKIESTRA W STYLU HARD

Nagranie płyty z orkiestrą symfoniczną daje rockmanom szansę pokazania, że nie są wyłącznie długowłosymi krzykaczami.

96. WYWIAD Z RAFAŁEM ZIEMKIEWICZEM

Jest jednym z najpopularniejszych polskich pisarzy SF. Niektóre jego wypowiedzi wydają się kontrowersyjne. Warto się znimi zapoznać i zająć stanowisko.

98. JAK GROM Z JASNEGO NIEBA.

Historia powstania polskiej elitarnej jednostki bojowej, która jest naszą wizytówką w NATO.

100. GÓRALE WOJNY.

Gurkhowie porównywani są do legendarnych włoskich kondotierów, regimentów szwajcarskich i polskich lisowczyków.

102. KINEMATOGRAF:

„Czarni i biali w kolorze" - nasłynniejsze czarno-białe duety.

Robert De Niro i Steven Seagal, czyli: co się ogląda za oceanem?

Filmy, które widzieliśmy więcej niż dwa razy.

24. TEMAT NUMERU: GRY PRZYSZŁOŚCI

Koniec wieku przemknął prawie niezauważony, a kolejna tak dobra okazja do wybiegnięcia wyobraźnią w przyszłość szybko się nie powtórzy... O naszej futurystycznej wizji gier komputerowych czytaj tu!

30. PAPIEROWE IMADEŁO

Współpraca dystrybutorów gier komputerowych i przedstawicieli prasy branżowej pełna jest arcyciekawych wątków. Konflikt między tymi dwiema grupami urósł w USA do pokaźnych rozmiarów. Również polskim wydawcom gier nie są obce mniej lub bardziej subtelne formy nacisku na media.

32. BLACK AND WHITE

Wszelkie komplementy jak najbardziej zasłużone. Scenariusz tej nowatorskiej pod niemal każdym względem gry, składa się z kilkuset odrębnych historii, które są na bieżąco dopasowywane do indywidualnego stylu każdego gracza.

36. STUPID INVADERS

Twórcy gry w materiałach promocyjnych używają sloganu „Jim Carrey spotyka South Park". Ok, niech będzie Carrey, ale tylko w roli Ace Ventury gadającego tylkiem. Kupa śmiechu, jednakowoż ze wskazaniem na kupę.

38. SERIOUS SAM

Ta bezpretensjonalna strzelanka wcale nie jest taka poważna, jak wskazywałby tytuł. Przywołuje chwile spędzone z Duke'm, olśniewając przy okazji grafiką i wciągając radosną, rozprężającą rozwałką. Rarytas dla graczy o szybkich palcach i mocnych komputerach.

40. FALLOUT TACTICS

Młody adept Bractwa Żelaza musi przetrwać w niebezpiecznym świecie. Usprawniony system walki z Fallouta i wysoka rozdzielczość, uprzyjemnią ci wykonanie kilkudziesięciu morderczych misji.

NEWSY MAJOWE

PRIMUS MAYUS

Tryllu

RESETNICY FSZYSTKIH KRAJUF DO KIOSKUFFIII

Mimo najszczerszych chęci, nie mogliśmy powstrzymać się od zrobienia prima aprilisowych żartów. QUAKE IV, o którym czytaliście w poprzednim numerze nie został jeszcze zapowiedziany, choć nie wątpimy, że nastąpi to szybciej czy później. Również „nius" o filmie DIABLO miał być w zamyśle żartem, ale jednak już po wysłaniu numeru do Szanownych Panów Drukarzy okazało się, iż film ten ma rzeczywiście powstać (patrz wiadomość poniżej). W związku z tym doszedłem do wniosku, że zmienię nazwisko na Wróżka Tryllis, rozstawię stolik turystyczny na Starym Mieście i zacznę wróżyć. Z fusów, dłoni, skarpetek, miodu z uszu i innych ekskrementów. Panowie i panie! Wróżę niesłychanie! Za jedynych złotych pięć powiem kim lub czym być masz chęć!

DREADNOUGHTS

[Xenopi]

Niezależne grupy programistyczne zdają się ostatnio szturmować „growy" rynek. Jedną z nich jest Xenopi Studios, której zapał do pracy i błyskotliwe idee znajdą wkrótce finał w futurystycznej strzelance FPP zatytułowanej DREADNOUGHTS. Czymże zaskoczą nas panowie z Xenopi? Na pewno nie fabułą (przejęcie kontroli nad światem) i rozbudowanym trybem rozgrywki wieloosobowej, który napędzać będzie całą grę. Autorzy chwalą się przede wszystkim stworzonym przez siebie systemem głosowego porozumiewania się w czasie walki. Co ciekawe, ma on płynnie hulać również u graczy modemowych. Czy można pragnąć czegoś więcej?

THE STING!

[JoWood]

Pomysł symulacji poczynań włamywacza nie jest nam obcy, ale również nie należy do tych najbardziej rozchwytywanych. Kolejną grą jaka adaptuje wszystkie szczeble tego niekonwencjonalnego zawodu jest THE STING! Akcja „Kantu" rozgrywa się w wirtualnym miasteczku wypełnionym mieszkaniami, posesjami i bankami idealnie stworzonymi aby je okradać. Tylko idealnie zaplanowany skok otworzy nam drogę na szczyt mafijnej kariery – bandycka przemoc nie przysporzy chwały. Na straży prawa i własności stoją potężne systemy alarmowe i policja, przed którą jednak można uciec jednym z kilkudziesięciu dostępnych w THE STING! pojazdów.

DIABLO: THE MOVIE

Okazuje się, że pierwszokwietniowy żart, jakim miała być informacja o planach wyprodukowania filmu opartego na motywach gier z serii DIABLO była proroczą wizją. New Line Cinema rozpoczęło niedawno prace nad takim filmem, ale co ciekawe, przygotowywany jest on bez wiedzy autorów gry – firmy Blizzard! Nie wiedząc, czy dzieło NLC miałoby nawiązywać fabułą do gry DIABLO, Blizzard ostro zaprotestował przeciwko naruszeniu prawa autorskiego, a przy tym ogłosił, że w niedalekiej przyszłości sam chce zekranizować diaboliczny scenariusz. Dwa filmy DIABLO? My na to, jak na lato!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

DRACULA

ZMARTWYCHWSTANIE

Londyn 1904, minęło siedem lat od chwili, gdy Johnatan Harker pokonał hrabiego Draculę, jednak wszystko wskazuje na to, że koszmar powraca. Pewnego dnia Johnatan odkrywa, że jego żona Mina potajemnie wyruszyła w podróż do Transylwanii, do mrocznego zamczyska Earl's. Kierując poczynaniami Johnatana, będziesz musiał odnaleźć i uratować ukochaną, ale zanim to nastąpi, czeka Cię prawdziwy horror.

Dracula Zmartwychwstanie to mrożący krew w żyłach horror, który dostarczy Ci niezapomnianych przeżyć. Już możesz zacząć się bać!

PL

79.90 ZŁOTYCH

PRACA W CD PROJEKT

- Specjalista ds. marketingu internetowego
- Brand Manager

Jeśli jesteś zainteresowany/a pracą w u nas na tych lub innych stanowiskach, zajrzyj na:

http://praca.cdprojekt.com

wanadoo

CANAL+ MULTIMEDIA

2CD

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

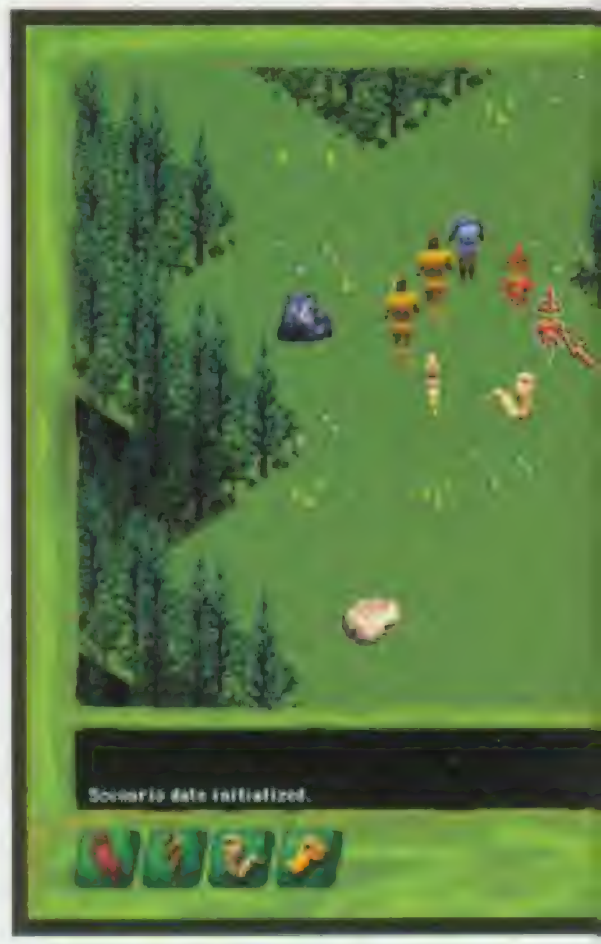
© 1999 Wanadoo Edition/Canal+ Multimedia. Współprodukcja WanadooEdition/Canal+ Multimedia. Produkcja Wanadoo Edition.
Powielanie i kopiowanie bez zgody producenta zabronione

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Inżynierska 25a, tel. (0-22) 672 90 15, Warszawa ul. Poselska 2, tel. (0-22) 654 23 65. Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 69

DREDD VERSUS DEATH

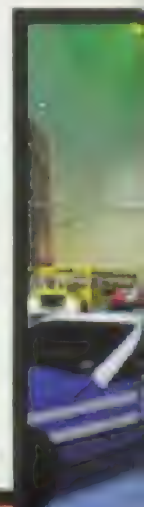
[Rebellion]

W czasach, gdy niemal każdy wysoko budżetowy film doczekuje się swojej komputerowej wersji, pojawienie się gry z Sędzią Dredd'em w roli głównej było tylko kwestią czasu. Zmaterializowaniem idei zajęła się grupa Rebellion, nadając swojemu nowemu projektowi tytuł DREDD VERSUS DEATH. Gra należeć ma do bardzo popularnego ostatnio gatunku strzelanek z widokiem z oczu bohatera, co w połączeniu z klimatem „dorosłego" komiksu i olśniewającymi efektami specjalnymi kreowanymi z pomocą zaawansowanego silnika 3D Azure, ma w zamyśle autorów zapewnić jej olbrzymią popularność. DREDD VERSUS DEATH pojawi się w wersjach na PC, Xbox i PS2, jednak dopiero na początku przyszłego roku. Krwawy pojedynek został odłożony.



GRAND THEFT AUTO 3

Ujawniono kilka nowych informacji dotyczących GRAND THEFT AUTO 3, które w wersji na PS2 ukaże się już w październiku. Oto krótka wyliczanka: dodatkowe pojazdy takie jak lodzie, helikoptery i samoloty, otwarty scenariusz, trzy połączone ze sobą dystrykty (Przemysłowy, Handlowy i Miejski), mnóstwo głównych i pobocznych misji, efekty pogodowe (błyskawice, deszcz) wpływające na zachowanie się samochodów, urealnienie sytuacji w mieście z rozróżnieniem na dzień i noc, sześć poziomów strażników prawa (m. in. policjanci, SWAT, FBI), rozbudowana mechanika pojazdów i drabinka symulująca poszczególne szczeble w złodziejskiej hierarchii to tylko nieliczne nowatorskie elementy z ogromu zawartych w GTA3. Niestety, wciąż niepotwierdzone są plotki o wydaniu wersji PC. Miejmy nadzieję, że autorzy się nie rozmyślą.



PAINTBALL HEROES II

[IncaGold]

Red_Akcyjni szpiedzy ukryci pod płytkami PCV w siedzibie grupy IncaGold przekazali nam niezwykle ciekawe szyfrogramy, z których wynika, że pracownicy firmy rozpoczęli już prace nad kontynuacją gry PAINTBALL HEROES, przybliżającej nam klimat potyczek między dwiem drużynami wyposażonymi w karabinki na kulki z farbą. Mimo, że szczegółowe informacje, a przede wszystkim data wydania gry nie zostały jeszcze ujawnione, to wiemy już na pewno, że PH2 utrzymana jest w stylu strzelanki FPP. Nie zabraknie w niej na pewno najróżniejszych odmian „farbkowej" broni, jak również ekwipunku, jaki będziemy mogli na siebie przywdziać. Ehh, szkoda że w taki sposób nie można pomalować sobie mieszkania...

GENEFORGE

Wszechpotężni, tajemniczy i posiadający magiczne umiejętności Shaperzy byli elitą społeczeństwa. Dzięki umiejętność tworzenia życia i modelowania go zgodnie z własnymi potrzebami zaskarbili sobie szacunek i strach wszystkich ludzi w swoim świecie. Znalazł

się jednak ktoś, kto postanowił wykraść moc Shaperów, i w tym celu uciekł się do najdrastyczniejszych środków. Naszym zadaniem, z pomocą armii stworzonych potworów, jest go powstrzymać. GENEFORGE ze swoim podobno unikalnym systemem gry, skomplikowanym i otwartym scenariuszem pozwalającym na całkowitą swobodę decyzji, ma zamiar zatrzymać nas przed monitorami na długie zimowe wieczory przyszłego roku. Czy mu się to uda?

ASHERON'S CALL 2

Bill G. i jego współpracownicy poinformowali nas, że w zaawansowane stadium projektowe wkroczył ASHERON'S CALL 2 przygotowywany w pocie czoła przez autorów oryginalnego AC – grupę Turbine. Chłopcy-Turbinkowcy pracują nad AC2 już od ponad roku, co pozwala wnioskować, iż jego premiera zbliża się wielkimi krokami. Na razie jednak nie ujawniono żadnych szczegółów dotyczących gry. Czy ASHERON'S CALL 2 okaże się takim samym (lub większym) hitem jak jego poprzednik? Poczekamy, zobaczymy.

TAKEDA

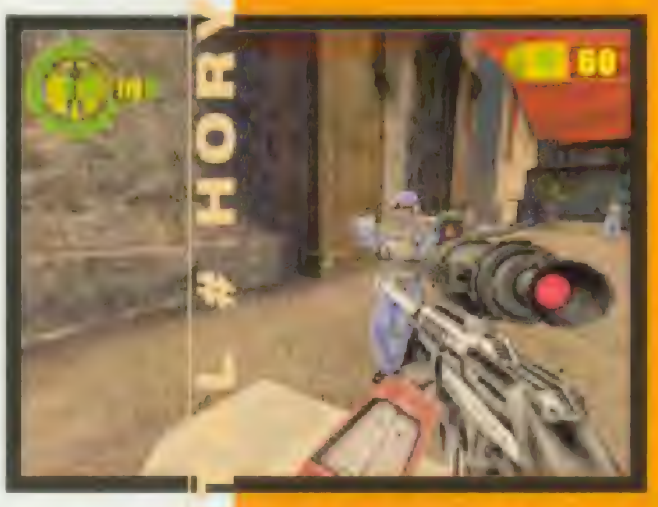
Znakomitej grze strategicznej, Shogunowi, rośnie nowy konkurent. TAKEDA, bo taką nazwę nosi najnowsza gra grupy Magitech, rozgrywa się w czasach feudalnej Japonii, w okresie, w którym kraj podzielony był na maleńkie państewka. Naszym zadaniem okazuje się zjednoczenie ojczyzny, co czynimy w jednym z trzech trybów rozgrywki oferujących m. in możliwość powtórzenia największych bitew tamtego okresu, prześledzenia losów legendarnego japońskiego wojownika Takedy Shingen na podstawie złożonej kampanii, jak również rozgrywkę wieloosobową Ciekawy system prowadzenia bitew, dynamiczne zmiany pogody i indywidualizacja każdego z podwładnych, to wszystko przyprawia nas o drżenie kończyn. Przy korzystaniu z katany jest to wyjątkowo niewskazane.

RED FACTION

Ostatnią z gier FPP rozgrywających się na Marsie był Doom. Twórcy Freespace i (częściowo) Descenta, firma Volition, postanowiła przyłączyć się do globalnych obchodów ósmej rocznicy narodzin ojca deathmatch'a, zapowiadając rychłą premierę Red Faction. Pierwsze opinie prasy są niezwykle przychylne. Niektórzy twierdzą wręcz, że RF to lepszy Half Life niż Half Life. Do czasu ukazania się pełnej wersji gry radzę te pochwały traktowac z przymrużeniem obu powiek.

Czym jest Red Faction? Nazwą zbuntowanej grupy górników, walczących przeciwko krwiożerczemu kapitaliście – korporacji Ultor. Szyby górnicze, strzelanka FPP... brzm znajomo, prawda? Nieco ponad rok temu gra nazywała się Descent 4, jednak autorzy zrezygnowali z lewitującego w zerowej grawitacji pojazdu na rzecz twardo stojącego na nogach twardziela nazwiskiem Parker. Jego zadaniem będzie przeżycie i rozwiązania tajemnicy choroby gnębiącej kopaczy. Los rzuci go z głębokich korytarzy do laboratoriów Ultora, a nawet na orbitujące wokół planety statki kosmiczne.

Arsenał jest conajmniej interesujący. Składa się z piętnastu pukawek, z których każda posiada dwa tryby prowadzenia ognia. Zrezygnowano na szczęście z wymyślania na siłę niespotykanych dotąd, dziwacznych typów broni. Pistolet, wyrzutnia rakiet, pistolet maszynowy, karabin i detonowane zdalnie ładunki wybuchowe znamy doskonale z innych gier. Tajemnica sukcesu tkwi w interesującej fabule a nie kolorowych wybuchach. Każdy miłośnik produktu Valve Software potwierdzi te słowa.



Chlubą programistów pracujących nad silnikiem jest Geo-Mod, odpowiadający za realistyczne przedstawienie interakcji gracza z otoczeniem. Kule będą zostawiać po sobie dziury, których średnica, kształt i głębokość będą liczone w czasie rzeczywistym. Sprytny gracz będzie mógł wznieść prowizoryczną barykadę i ostrzeliwać się zza niej, lub celnym strzałem z rakietnicy zawalić budynek w którym czają się przeciwnicy. Co ciekawe, minimalne wymagania sprzętowe nie będą wcale ogromne (P2-300 z Voodoo2).

Gra jest już prawie gotowa i w każdej chwili może pokazać się w sklepach. Być może już za miesiąc zamieścimy jej recenzję.

STAR KNIGHTS

... to kolejna gra strategiczna on-line rozgrywana w kosmicznym świecie, która lada moment powinna trafić do naszych domostw. Jak informują autorzy, każdy z graczy uzyska możliwość stworzenia własnej, niepowtarzalnej postaci, zbudowania imperium i wybrania misji by wraz z 31 innymi przeciwnikami (ludzkimi, bądź też komputerowymi) tworzyć gigantyczne armady statków oraz handlować i walczyć z Obcymi. Okres betatestowania zbliża się ku końcowi, wszyscy zniecierpliwieni wypatrują STAR KNIGTHS. Jest tylko mały problem... Nie wiadomo jaka firma podejmie się wydania owej kosmicznej strategii. Miejmy nadzieję, że taki „ktoś" się jednak znajdzie.

ETERNAL WAR

Otrzymaliśmy dość ciekawą informację o znajdującej się aktualnie w produkcji grze ETERNAL WAR. Ma to być strategiczna gra on-line rozgrywana w tradycyjnym systemie turowym. Naprzeciwko siebie stanie nawet 10 tys. graczy, którzy mogą wybierać spośród sześciu ras, odmiennych pod różnymi względami i zawierających ponad 50 rodzajów jednostek. Istotnym elementem gry mają być technologie, artefakty i jednostki specjalne, którymi można handlować na specjalnie przygotowanych giełdach. Jednak tym, co wyróżnia ETERNAL WAR, jest fakt, iż gra dostępna będzie w trzech wersjach, z czego dwie mają być całkowicie bezpłatne (dostępne w Internecie), a minimalnym wymaganiem jest posiadanie przeglądarki WWW. Autorzy planują ukończenie prac jeszcze tego lata. Ciekawe czy przewidziano opcję gry z WAP'owego telefonu?

LASER SQUAD NEMESIS [Mythos Games]

Kolejną grą, po Dreamland Chronicles, nad którą zawzięcie pracuje Mythos Games jest LASER SQUAD NEMESIS – dość ciekawie zapowiadająca się strategio-turówka. W rozgrywce biorą udział trzy rodzaje jednostek: żołnierze, roboty i Obcy. Naszym zadaniem jest odpowiednie wydawanie rozkazów, a zadaniem naszych podopiecznych – ich wykonanie za wszelką cenę. Rozgrywka zorganizowana została w klasyczny, scenariuszowy sposób w którym bitwy staczane są na olbrzymich mapach. Autorzy nie zapomnieli także o współzawodnictwie – udostępniony zostanie specjalny World League System umożliwiający konfrontację graczy i budowanie rankingów.

RESIDENT EVIL: THE MOVIE

Szykuje się kolejna filmowa gratka – tym razem dla miłośników gier komputerowych z serii Resident Evil. W Berlinie rozpoczęły się już prace nad superprodukcją, i wszystko wskazuje na to, że do (amerykańskich) kin film trawi na przełomie 2001/2002 roku. Fabuła przeniesie nas w czasy, w których superkomputer Red Queen kontrolujący instalacje militarne zbuntował się i z wykorzystaniem laboratoriów zmutował naukowców w zagrażające światu zombie. Zagładzie ma przeszkodzić trio komandosów z jednostki S. T. A. R. S. Teraz rzecz najważniejsza, czyli aktorzy. Główną rolę w RESIDENT EVIL: THE MOVIE zagra Milla Jovovich (Piąty Element, Joanna d'Arc), a w pozostałych rolach zobaczymy również Michelle Rodriguez (Girlfight) i Paula Andersona (Mortal Kombat).

SKITTLES: DARKENED SKIES
[Simon & Schuster]

Czy można z Lary Croft zrobić czarnoksiężnika? Chłopcy z Simon & Schuster mówią, że tak, a na dowód tego pragną nam przedstawić SKITTLES: DARKENED SKIES – kombinację roleplejki i gry akcji a la Tomb Raider. Główną bohaterką jest tajemnicza dziewczyna, razem z którą zwiedzamy pięć fantastycznych światów wypełnionych po brzegi łamigłówkami, pojedynkami i obowiązkową magią. Używanie potężnych zaklęć uzależnione jest od ilości i rodzajów posiadanych Skittles, np. czar ognistej kuli wymaga co najmniej trzech czerwonych. W DARKENED SKIES znajdziemy również ponad 300 stron dialogów i kamery, których ustawienia możemy swobodnie modyfikować. Premiera? Październik. Czerwony.

SONY PLAYSTATION II

Z okazji 5-lecia firmy "DREAM"
dla pierwszych 500 osób
SONY PLAYSTATION II
za 1 569 zł.
oraz Gra: FIFA 2001
i Gladiator na DVD
GRATIS
Zamówienia całodobowe przez 7 dni
0605042981

Akcesoria:
-Dual shock 2-109zł.
-Kabel SVHS-49zł.
-Karta Pamięci 8MB
SONY-129zł.
oraz wiele innych
GRY już od 199zł.
Najtaniej,najszybciej w kraj

"DREAM"

UNREAL II

[Infogrames]

Czy możliwe jest, aby jakakolwiek firma potrafiła złamać hegemonię id Software? Infogrames na spółkę z Legend Interactive i Epic Games udowadniają, że rodzi się nowy konkurent dla Q3. Jest nim Unreal II, którego premiera planowana jest na rok 2002. Akcja U2 rozgrywa się w tym samym świecie, co pierwszy Unreal, lecz co ciekawe nie wezmą w niej udziału dobrze znane graczom postacie. Okazuje się, że na siedmiu planetach znajdują się tajemnicze artefakty, na które polują wszystkie żywe istoty łącznie z morderczymi Skaarjanami. Naszym zadaniem, jako Kolonialnego Szeryfa patrolującego graniczne regiony, jest przechwycenie owych artefaktów. Przygotowywany przez Legend Ent. Unreal II (Epic tworzy tylko silnik) uraczy nas 13 misjami rozgrywanymi na 25 poziomach (m. in. starożytne ruiny, dżungla, jaskinie, miasta przyszłości), wieloma obcymi rasami i środowiskiem, które będzie żyło i reagowało na nasze poczynania. Co na to Mr. Carmack?

KAYAK EXTREME

[Small Rockets]

Czy dla prawdziwego kajakarza może być coś piękniejszego niż odgłos rozpryskującej się o kamienie wody? Gdy jednak pogoda jest nieciekawa to zamiast moczyć się w wodzie można zasiąść przed KAYAK EXTREME – symulatorem kajakarstwa górskiego. Z pomocą panów z grupy Small Rockets mamy możliwość popływać w potokach Alp, Afryki i Alaski wykonując przy tym niezliczoną ilość ewolucji łącznie z klasyczną eskimoską, czyli obrotem wokół osi kajaku. Nad poziomem rozgrywki czuwa specjalny silnik, dzięki któremu udało się odzwierciedlić fizykę i grafikę rodem z realnego świata, jak również system oceniania spotykany na zawodach międzynarodowej rangi. Spływ planowany jest jeszcze w tym roku.

ZOO TYCOON

[Blue Fang]

Zarządzaliśmy już miastem, wesołym miasteczkiem i transportem i wydawać by się mogło, że nic nowego nie można już wymyślić. Okazuje się, że jednak można, a tym czymś może być np. symulator ZOO. ZOO TYCOON pozwoli nam zaprojektować i zbudować pomieszczenia dla zwierząt, sprowadzać nowe gatunki z najodleglejszych stron świata, a także dbać o zdrowie i szczęście naszych pupili oraz czuwać nad wysokim poziomem całego interesu. Do dyspozycji dostaniemy ponad 40 gatunków zwierząt, m. in. lwy, niedźwiedzie, tygrysy, pandy, dwa typy rozgrywki (budowa własnego ZOO lub rozbudowa istniejącego), jak również potężny zestaw misji, wśród których warto wymienić chociażby problem utylizacji odchodów afrykańskich słoni. Otwarcie bram ZOO nastąpi jeszcze tej jesieni, więc w ramach przeszkolenia radzimy udać się do najbliższego sklepu zoologicznego.

INTERGALACTIC BOUNTY HUNTER

Mariaż hollywodzkiego studia Creative Capers i PAN Interactive Publishing zaowocował już pierwszym dzieckiem – serią gier opowiadających o przygodach Międzygalaktycznego Łowcy Nagród. Pierwszy epizod serii okazuje się być trójwymiarową grą przygodową z elementami akcji i science-fiction, w której przy wsparciu futurystycznych broni i technologii stawiamy czoła ohydnym kryminalistom, obcym i innemu robactwu poszukiwanemu przez prawo. Na wyczyszczenie czeka cała galaktyka, a na właściciela walizka z gotówką za dobrze wykonane zadania. Niestety, szczegóły dotyczące gry, jak również termin jej wydania objęte są ścisłą tajemnicą. Tak ścisłą, że nawet autorzy nie wiedzą kiedy Epizod Pierwszy ujrzy światło dzienne.

PLAYSTATION NA XBOX'IE

Według ostatnich doniesień z dalekowschodniego Tokio szykuje się prawdziwa walka między koncernem Sony i Microsoftem, a konkretnie między ich konsolami. Niepotwierdzone źródła informują, jakoby Sony nosiło się z zamiarem adoptowania oprogramowania Virtual Game Station (służącego do emulacji PlayStation na innych platformach) właśnie na microsoft'ową konsolę XBox. Takie działania umożliwiłyby uruchamianie niemalże wszystkich gier na konsoli najgroźniejszego konkurenta! Ciekawe, co na to Malomiętki?

WIARA JEDI

Przed ostatnio odbywającym się w Nowej Zelandii ogólnokrajowym spisem ludności, kilkudziesięciu fanów sagi Gwiezdnych Wojen postanowiło zalegalizować kult rycerzy Jedi. W jaki sposób? Rozesłali kilka tysięcy e-mail'i z apelem, aby ci, którzy nie mają innych przekonań religijnych, podczas spisu ludności zadeklarowali się jako czciciele kultu rycerzy Jedi. Młodzi nowozelandczycy, marzący o sukcesie swojej kampanii wierzą, iż część osób pozytywnie odpowie na ich apel. Gdyby jednak zdarzyło się, że za wiarą Jedi opowie się 8 tys. osób, to religia ta stanie się oficjalną religią Nowej Zelandii. Ja wnioskuję o zalegalizowanie religii Resetu. W końcu mamy dobrych kilkadziesiąt tysięcy wyznawców...

BALDUR'S GATE 2: THRONE OF BHAAL

Znajdująca kontynuację od prawie trzech lat saga o dzieciach Bhaala zbliża się do nieuchronnego końca. Przedstawiciele Bioware zapowiedzieli, że nadchodzący dodatek do BG2 definitywnie zakończy historię Imoen i jej boskiego brata.

Podobnie jak w przypadku Baldur's Gate i Icewind Dale, dodatkowe questy znajdziemy w nowych lokacjach pojawiających się na mapie świata. Tym razem akcja przeniesie się do Thetyru oraz ogromnego podziemnego labiryntu, Watcher's Keep, w którym rozegra się ostateczna walka ze złem. Logika podpowiada kolejność rozwiązywania zagadek – najpierw trzeba pozbyć się Irenicusa, a następnie pójść na poszukiwanie przeznaczenia. Zachęcają do tego również autorzy gry, obiecując możliwość zachowania wszystkich nabytych po pokonaniu Wygnańca cech i przedmiotów. Chętni będą mogli oczywiście spróbować swoich sił wcześniej.

Nowy limit punktów doświadczenia wynosi osiem milionów. Będzie więc można grać postaciami na czterdziestym poziomie. Magów czeka prawdziwa uczta – dojdzie kilkadziesiąt czarów, głównie poziomu siódmego i wyższych. Autorzy obiecują około czterdzieści godzin zabawy, co jest ilością imponującą, stanowiącą mniej więcej połowę czasy przejścia oryginalnej gry.

Nie wiadomo na razie wiele o przeciwnikach. Podobno pojawić ma się KILKA nowych smoków. Dojdzie też nowy, gotowy do zwerbowania NPC. Jego klasa owiana jest gęstą mgłą tajemnicy. Być może będzie to przedstawiciel nowego „kitu", który ma zostać wprowadzony w TOB. Plotki głoszą, że pojawił się już w jednej z poprzednich części BG!

Jedno jest pewne – walki będą BARDZO trudne. Ogniowe Giganty zapożyczone z IWD i magowie rzucający co chwila czary dziewiątego poziomu to chleb powszedni. Alan Miranda (producent) w jednym z wywiadów stwierdził wprost, że niektóre spotkania będą zaprojektowane specjalnie w celu zabicia „ćwieka" nawet mocno zaawansowanym graczom.

Moja drużyna złożona z dwóch magów i wojownika zaczyna nerwowo po sobie spoglądać. Mam nadzieję, że damy radę.

Saarth

ELITE 4
[Frontier Development]

Frontier Development ogłosiło niedawno, iż trwają obecnie zaawansowane prace nad stworzeniem czwartej części kosmicznego symulatora Elite. Według doniesień gra ma oferować realistyczną fizykę i zachowanie w locie podobne do tego, jakie widzieliśmy w pierwszej części Elite, wydanej w 1984 roku. Świat, w którym rozgrywa się akcja, zawierać ma dokładnie opracowane układy planet ze znakomicie przygotowanymi, szczegółowo zaprojektowanymi powierzchniami, na których będzie można lądować. Brytyjczycy nie zapomnieli również o nieodzownym ostatnio trybie multiplayer. Niestety, na ELITE 4 zmuszeni jesteśmy poczekać jeszcze przynajmniej rok.

SIGMA
[Relic]

Najnowsza gra autorstwa Relic i Microsoft to przedziwna strategia rozgrywana w czasie rzeczywistym. Naszym zadaniem jest bowiem stworzenie szeregu istot, z pomocą których będziemy mogli staczać pojedynki z przeciwnikami. Cóż w tym jest dziwnego? Naszych podopiecznych tworzymy z cial ponad 40 rodzajów zwierząt, czego efektem może być np. wielbląd z glową nosorożca, goryl z elementami elektrycznego węgorza lub 300 tys. innych postaci! Tworzenie zaawansowanych stworów wymaga zaplecza badawczego, które musimy zbudować, jak również kukurydzy ulegającej przemianom w metal, żywności i innych potrzebnych surowców. Relic planuje zaimplementowanie w grze zarówno pokaźnego zestawu misji, jak i kilku rodzajów rozgrywki wieloosobowej. Czyżby szykował się kolejny, strategiczny hit?

TEX ATOMIC BIG BOT BATTLES
[Monolith]

... to gra, w której kontrolujemy poczynania olbrzymich robotów widzianych z perspektywy trzeciej osoby. Zasady rozgrywki są proste: na specjalnie przygotowanych arenach (również sieciowych) w szranki stają sterowane przez graczy lub komputer olbrzymie, uzbrojone po zęby mechy. Wybierać możemy z czterech klas wagowych, których przedstawiciele dysponują różnymi możliwościami i wyposażeniem. Rakiety, lasery, tarcze ochronne to chleb codzienny naszych robotów. Nad stworzeniem odpowiedniego klimatu czuwa tytułowy TEX ATOMIC – robot-komentator analizujący na bieżąco sytuację na placu boju. Oto przykład: „Lewy ultrahak Golotixa miażdży kulki przeciwnika. Co za wstyd, co za wstyd..."

ORIGINAL WAR

Tradycyjne, dwuwymiarowe RTS-y nieczęsto goszczą na ekranach naszych komputerów. Era wszechobecnych akceleratorów i gigahercowych procesorów spowodowała zalew ładnie wyglądającego chłamu. Original War ma szanse pójść w ślady Age Of Empires i osiągnąć sukces.

Z przykrością stwierdzam, że fabuła nie jest mocną stroną gry. Motyw wehikułu czasu i wynikających z jego użycia perypetii jest niemiłosiernie oklepany. Tym razem wehikuł czasu znajduje na Syberii (!) Amerykański naukowiec wysłany zostaje do Rosewell, po czym cofa się dwa miliony lat (!!!) po paliwo napędzające maszynę. Dlaczego akurat era kamienia łupanego? Co za nieciekawy okres w dziejach ludzkości...

Zapomnijcie o wielkich liczbach czołgów, samolotów i żołnierzy. Gra kładzie nacisk na taktykę walki niewielkimi oddziałami, poruszającymi się szybko i bezszelestnie. Otrzymany na początku przydział jednostek będzie musiał wystarczyć do samego końca (brak posiłków!). Każdy z kilkunastu dostępnych żołnierzy ma swoje statystyki, dane osobowe, nawet zdjęcie. Gra próbuje wprowadzić śladowe elementy RPG w postaci rosnących z czasem czterech głównych statystyk każdego z naszych podopiecz-

EARTH AND BEYOND

[EA]

Studio Westwood powinno pod koniec roku urodzić nową, wieloosobową, rozgrywaną online grę RPG, której akcja dzieje się w odległej galaktyce umieszczonej na serwerach EA. com. Fabuła EARTH AND BEYOND przenosi nas w czasy, kiedy to prace nad podróżami międzygalaktycznymi były jeszcze we wczesnym stadium. W szeregu mozolnie projektowanych misji, których czas trwania wynosi od 30 minut do kilku tygodni, możemy brać udział jako kupiec, badacz lub wojownik. Westwood zapewnia, iż nasza rola nie polega tylko na pilotowaniu statków i walczeniu, ale również na handlowaniu, odkrywaniu nowych planet, księżyców, gwiezdnych bram i czarnych dziur. Czyżby miała to być odmiana C&C w kosmosie? Panowie z Westwood klną się, że nie.

ALIEN NATION 2

[CD Projekt]

Zadanie jest proste. Zostajemy wysłani na odległą planetę w celu jej skolonizowania. ALIEN NATION 2 – gra w założeniu przypominająca klasycznych Settlersów powinna, dzięki wsparciu CD Projektu, trafić do sklepów lada moment. Głównym, choć nie jedynym, elementem gry jest budowanie nowej cywilizacji. Pomagają nam w tym nasi podwładni, których możemy wybrać spośród trzech ras i aż ośmiu plemion. Każda rasa posiada oczywiście inny wygląd, styl architektoniczny i zwyczaje. Pomniejszym aspektem gry ma być toczenie walk z otaczającymi nas przeciwnikami.
Na koniec ważna informacja: ALIEN NATION 2 ukaże się w całkowicie spolszczonej wersji.

Saarth

nych. Pomysł interesujący, pozwala lepiej „zżyć" się z oddziałem.

Poruszanie się jednostek w terenie dopracowano rewelacyjnie. Czołgający się żołnierze giną w wysokiej trawie, zostawiając przy tym za sobą ugniecione ślady niczym wielkie ślimaki. Pojazdy ryją podłoże, żłobiąc głębokie koleiny. Po kilku starciach łąki stają się tylko miłym wspomnieniem. Podobnie jak w Total Annihilation, dużą rolę odgrywają wzgórza. Stromizny spowalniają jednostki, ale na szczycie wzrasta ich zasięg. Niektóre ściany są niemożliwe do pokonania i trzeba je omijać.

Ach, zapomniałbym – antagonistami są oczywiście Rosjanie. Oraz... małpoludy. Misje są dość urozmaicone, od zbudowania bazy i zniszczenia przeciwnika, przez szpiegostwo czy polowanie na neandertalczyków. Original War zawita na półki polskich sklepów lada tydzień, będzie więc można dogłębnie zapoznać się z jej pozostałymi zaletami.

JURASSIC PARK III

I oto kolejny film doczeka się swojej „growej" wersji. Tym razem los padł na JURASSIC PARK III, który na polskich, szerokich ekranach powinien zawitać 18 lipca br. Gwoli ścisłości ukazać się mają dwie komputerowe części Parku Jurajskiego – pierwsza już w czerwcu, a druga późną jesienią. Szczegółów dotyczących obu produkcji na razie nie ujawniono. Wiadomo jedynie, że obie gry mają ściśle nawiązywać do fabuły prezentowanej przez JP3, a ich autorzy, czyli Knowledge Adventure, dołożą wszelkich starań, aby ich dzieła zawarły najnowsze osiągnięcia techniki audio i wideo.

SHOGUN TOTAL WAR: THE MONGOL INVASION

Okazuje się, że THE MONGOL INVASION to nie tylko zwykły dodatek z nowymi misjami, broniami itp. Chłopcy z CREATIVE ASSEMBLY zdecydowali się kompletnie zmienić oryginalnego Shoguna, rozszerzając niemal każdy element gry. Uaktualnieniu poddano wygląd postaci i otoczenia, dodano kilka nowych efektów wizualnych, nowe rodzaje terenu, płynniejszą animację postaci oraz możliwość powiększania i pomniejszania pola bitewnego. Głównymi nowymi postaciami są tytułowi Mongołowie, którzy przewodzą fabule dodatku, ale równocześnie stanowią tylko jej niewielką część. Autorzy zgotowali nam także cztery potężne scenariusze z wieloma nowymi jednostkami m. in. japońskimi ninja potrafiącymi atakować z ukrycia.

Szukuje się niezła majówka.

STAR TREK: BORG ASSIMILATOR

Activion ujawniło szczegóły dotyczące swojej najnowszej gry ulokowanej w Star Trek'owym świecie. BORG ASSIMLATOR będący w istocie symulatorem budowniczego świata powstaje w studio Cyberlore, autora wydanej w ostatnim czasie gry Majesty. Gracze przejmują w ST: BA kontrolę nad Borgami, którymi odpowiednio kierując muszą zniszczyć obce siły i przejąć technologie należące m. in. do Romulan, Klingonów i Federacji. Kampanijny model gry składa się z 12 poziomów, z czego każdy zawierają rasy coraz bardziej odporne na nasze asymilacyjne zabiegi. Więcej szczegółów o BORG ASSIMILATOR, a przede wszystkim o dacie wydania gry, usłyszymy najprawdopodobniej w czasie zbliżających się targów E3.

REPUBLIC: THE REVOLUTION

Anglicy z Elixir Studios są bardzo pewni siebie. Twierdzą, że Black&White, arcydzieło Petera Molyneux, zblednie przy ich nowym symulatorze społeczeństwa. Dość śmiała teza, zważywszy na nieobecność B&W na rynku w chwili pisania tego tekstu.

Akcję gry osadzono na początku lat dziewięćdziesiątych, tuż po rozpadzie Związku Radzieckiego. Mikroskopijna republika Novistrana to jedno z autonomicznych państewek aspirujących do pełnej niezależności. Gracz wcieli się w postać przywódcy niewielkiej partii politycznej, której celem (jak każdej oczywiście) będzie dojście do władzy. Pomogą w tym kupowani za gotówkę „specjaliści" – gwiazdy filmowe, spece od propagandy, przywódcy armii, nawet dostojnicy kościelni. Przeciwnicy (nawet szesnastu na raz), żywi lub wirtualni, będą mieli pod ręką ten sam arsenał środków przekonywania. Trzeba będzie nieźle kombinować, żeby pociągnąć za sobą masy. Najgroźniejszym wrogiem będzie oczywiście urzędujący prezydent republiki, przyklejony do stolka dobrze wyschniętym Distalem i mający pod ręką klasyczne narzędzie państwowego terroru (tajna policja, pranie mózgów w telewizji itd).

Na kolana rzucać ma trójwymiarowy świat gry. Każdy z miliona obywateli rozsianych po kilkudziesięciu miastach dostał swoją własną osobowość, nawyki i przyzwyczajenia. KAŻDY. Gra symuluje ich codzienną drogę do pracy, sposób wypoczynku, nawet przekonania i poglądy polityczne! Metropolie przedstawiono nadzwyczaj szczegółowo, nie ma tu standardowych siatek ulic i bliźniaczo podobnych dzielnic – panuje daleko posunięty indywidualizm.

Pomysłodawca gry, Demis Hassabis, w wieku szesnastu lat zadebiutował u boku Petera Molyneux jako współtwórca słynnego Theme Park. Gdyby nie fakt, że Republic ukaże się najwcześniej na święta, można by zacząć spekulować, czy uczeń nie przerósł mistrza.

ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE

[Disney]

Szpiedzy ulokowani w siedzibie Disney Interactive zameldowali o zakończeniu prac nad najnowszą grą opartą na motywach opowieści o słynnym pocieraczu lamp – ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE. Kolejna edycja przygód Alladyna została utrzymana w modnym ostatnio stylu a la Tomb Raider, w którym główną postać obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby. Również fabuła nie fascynuje nowatorstwem – księżniczka została (ponownie) porwana, a naszym zadaniem jest jej odszukanie, uratowanie a przy tym zlikwidowanie wszystkich możliwych przeciwników. Pięknie animowane, bajecznie kolorowe, turlające się, kucające i podskakujące postacie to główne elementy nowego ALADDINA. Swoją drogą ciekawe jakby wyglądał pojedynek Lara vs Alladyn. Może kiedyś się takiej gry doczekamy...

THE EPSILON CONFLICT

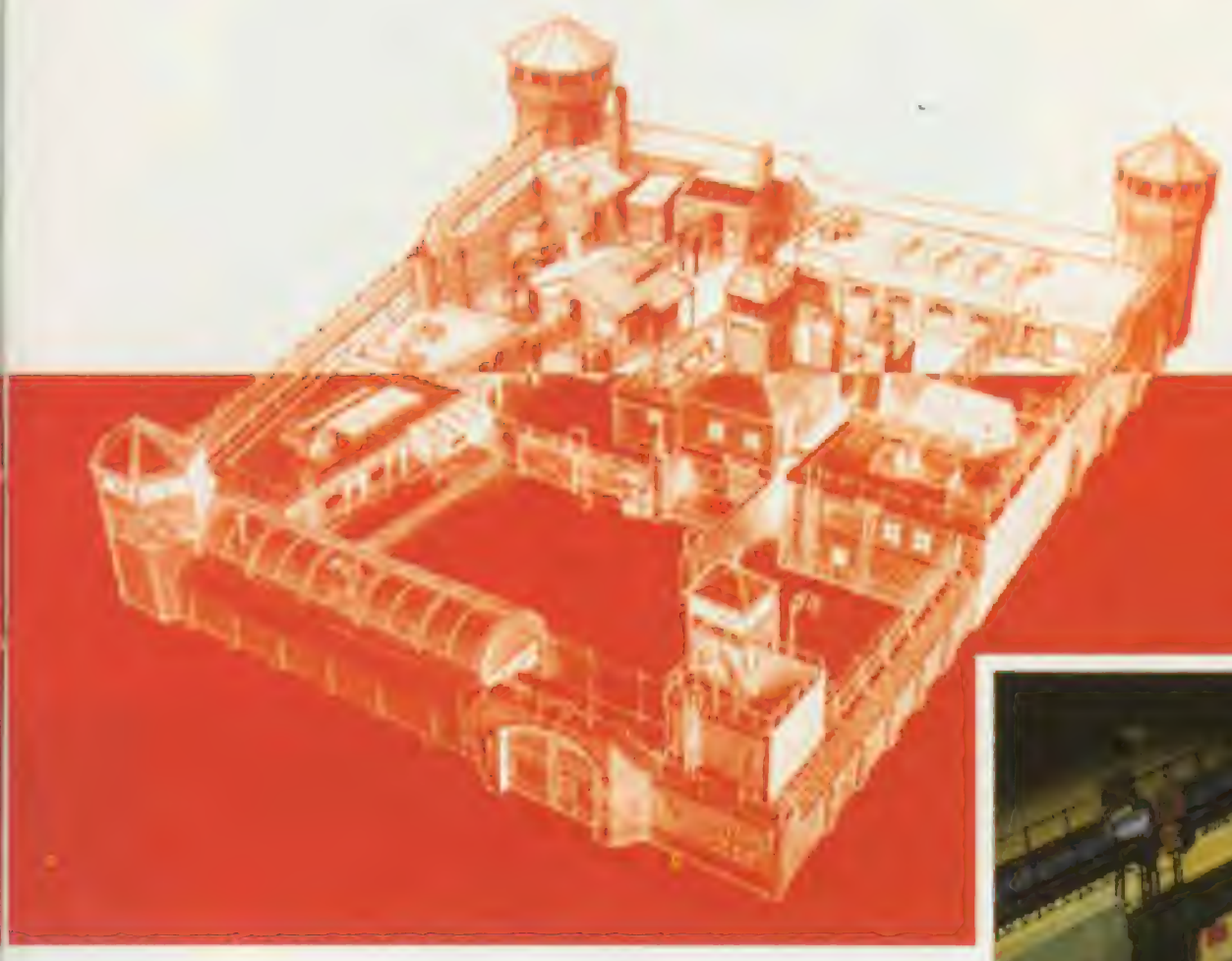
[03 Games]

Specjaliści od Starcrafta: Guillaume Patry i Victor Martyn znaleźli pracę w szwedzkim studio 03 Games, przygotowującym swoją pierwszą strategię zatytułowaną THE EPSILON CONFLICT. Elementy roleplejki i gry taktycznej, a także intuicyjny interfejs umożliwiający skupienie się na walce z wrogiem to podstawowe cechy TEC'a. Do wyboru otrzymamy trzy rasy składające się z 36 rodzajów jednostek oraz 9 herosów, których umiejętności będziemy mogli rozwijać wraz z postępem wydarzeń. Dodajmy do tego edytor scenariuszy, swobodę stosowania najróżniejszych strategii i nieodłączny tryb rozgrywki wieloosobowej i mamy kandydata na kolejny hit 2002 roku. Lub shit.

THE MATRIX

[Shiny]

Najprawdopodobniej właśnie ta gra jest najpilniej przygotowywaną i zarazem najpilniej strzeżoną produkcją w ostatnim czasie. Prace nad THE MATRIX w studiu Shiny już się rozpoczęły, jednakże autorzy są bardzo ostrożni w ujawnianiu jakichkolwiek szczegółów komputerowej wersji kinowego hitu ostatnich lat. Udało nam się jednak uzyskać informacje, z których wynika, iż fabuła THE MATRIX oparta będzie na pierwszym filmie, a nie jak przypuszczano na którymś z jego sequeli. Gra ukaże się na przełomie tego i przyszłego roku. Czy jednak okaże się tak wspaniała jak jej pierwowzór?



ESCAPE FROM ALCATRAZ

[Philos Laboratories]

Philos Laboratories, grupa węgierskich programistów przygotowuje w pocie czoła taktyczną przygodówkę z elementami akcji zatytułowaną ESCAPE FROM ALCATRAZ. W grze przejmujemy kontrolę nad antyrządową organizacją, której jedynym celem jest odbicie kilkunastu swoich członków zamkniętych w najróżniejszych więzieniach. Każdy z nich posiada inne umiejętności przydatne w ostatecznej konfrontacji ze strażnikami niechlubnego więzienia Alcatraz, w którym przetrzymywany jest nasz przywódca. Sterowanie wszystkimi członkami oddziału, rozwiązywanie zagadek, przygoda, strategie, dynamiczne zmieniające się pory dnia i pogoda, tryb multiplayer – to wszystko zawarte jest w planowanej na jesień Ucieczce z Alcatraz.

ANARCHY ONLINE

[Funcom]

Kończą się właśnie prace nad ANARCHY ONLINE, najdłużej produkowanej gry on-line. Funcom ogłosił, iż beta wersja ANARCHY ONLINE była solidne testowana przez ponad 6 tys. graczy (!) na przestrzeni sześciu miesięcy i wreszcie weszła w ostatnią fazę – Beta III. Autorzy zaprezentowali również kilkanaście nowych zrzutów ekranowych prezentujących nieznane elementy gry. Nanoefekty, zmieniająca się pogoda na Rubi-Ka, malownicze miejsca a także interakcja między żyjącymi istotami, to tylko niewielka cząstka możliwości, jakie zaprezentuje nam Anarchia. Pozostaje tylko czekać...

ST: ARMADA II

[Activision]

Sięgając ponownie do kieszeni wypełnionej licencjami, Activison postanowiło stworzyć kolejną część gry STAR TREK: ARMADA. Nad prawidłowym przebiegiem prac, które powinny zakończyć się jeszcze tej zimy, czuwają dawni specjaliści z Looking Glass, jak również autorzy pierwszej Armady. Akcja gry umieszczona jest w świecie Next Generation, w którym wcielając się w dowódców Federacji, Klingonów bądź Borgów zwalczamy inne, star-trek'owe rasy. Rozgrywka została podzielona na trzy odzielne, rozbudowane kampanie i 27 misji. Wśród innowacji znajdziemy m. in. nowe opcje strategiczne, trójwymiarowe mapy umożliwiające rozstawianie jednostek w trzech, a nie w dwóch poziomach, poprawiony system modelowania uszkodzeń jak również rozbudowany tryb multiplayer z wieloma odmianami. Live long & prostate...

NASCAR 4

Nareszcie. To słowo najlepiej podsumowuje długie lata oczekiwania na sumulator serii NASCAR, korzystający z wciąż najlepszego na rynku silnika Grand Prix Legends. Oto jest i z butami wlazi nam na dyski twarde. Tak naprawdę będzie dopiero w czerwcu, ale kilka zdań warto o nim napisać już teraz.

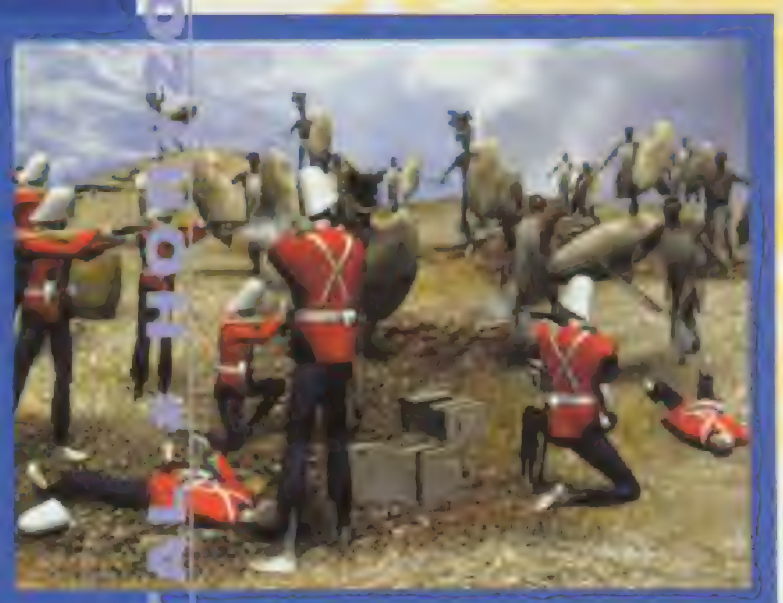
Siedemsetkonne, czterokolowe rakiety jeżdżą po prostu przepięknie. Podsterowność, niedopompowane opony, źle zestopniowane przełożenia – auto subtelnie daje do zrozumienia kiedy coś jest nie tak. Przy odpowiednio dobranych ustawieniach radość z wyścigu jest nieziemska. Nigdy do tej pory nie myślałem, że jazda w kółko i zakręty tylko w lewo mogą być tak fascynujące.

Jak na Papyrusa przystalo, gra posiada pełną licencję i w detalach odwzorowuje kompletny sezon Winston Cup, czyli zawody ścisłej NASCAR-owej czołówki. Jest więc ponad dwadzieścia owali, poprzetykanych od czasu do czasu bardziej urozmaiconymi torami (Watkins Glen), kilkanaście marek aut i więcej nazwisk niz potrafię zapamiętac w tydzień. Wszystko to jednak blednie po

zajęciu miejsca za kierownicą...

Wita nas niezwykle przejrzysty kokpit, będący fotokopią tego co widać z kamer obslugujących prawdziwe zawody. Dostępnych jest oczywiście kilka innych widoków, osobiście wróżę sporą karierę kamerze umieszczonej na dachu wozu. Naprawdę sporo widać. Monotonny dzwięk pracującego na wciąż tych samuch obrotach silnika uspokaja, ale tylko na chwilę. Walka na torzy przy czterdziestu autach uczestniczących w wyścigu wymaga niewiarygodnego wprost skupienia. Szef z boxu komentuje sytuację na torze i wypluwa z siebie rady i ostrzeżenia z prędkością karabinu maszynowego. Nie można go „olewać" – przeciwnicy nie są tylko statystami. Wykręcają często niesamowite czasy. Potrafią tak sprytnie zajechać drogę, że pozostaje się tylko rozpłakać. Albo... zacisnąć zęby i pokazać im co znaczy walka!

Popularność N4 w sieci będzie olbrzymia. Na płycie znajduje się od razu dedykowany serwer, za pomocą którego każdy posiadacz modemu kablowego może być gospodarzem wieloosobowego wyścigu. Za miesiąc recenzja na minimum dwie strony – ta gra jest po prostu rewelacyjna!



ZULU WAR

[Twilyt Productions]

Na komputerowym ekranie przezywaliśmy już najróżniejsze potyczki począwszy od tych starożytnych, przez średniowieczne aż po konflikt w Zatoce Perskiej. Jednak nikt jeszcze nie pokusił się o stworzenie gry strategicznej, w której głównymi bohaterami byliby Brytyjczycy i Zulusi, a tematem – wojna między nimi. ZULU WAR to klasyczna turówka składająca się z 25 misji, w których dowodząc nawet kilkudziesięciotysięcznymi armiami poznajemy tajemnice XIX-wiecznego konfliktu. Nad odpowiednim wyglądem trójwymiarowych bitew czuwa silnik graficzny, z pomocą którego do wnętrza komputera przeniesione zostały prawdziwe mapy obszarów objętych wojną zuluską. Bitwy pod Isandlwana i Rourke's Drift muszą niestety jeszcze poczekać. Przynajmniej do nowego roku.

ZEUS – DO TABLICY!

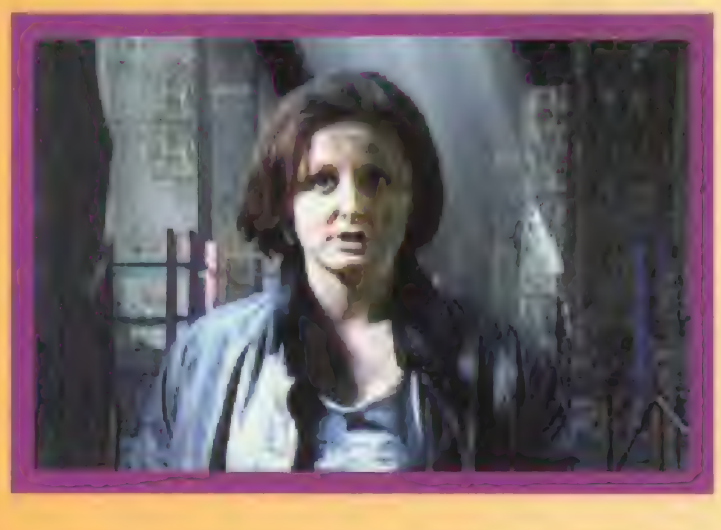
Dożyliśmy wreszcie czasów, w których nie zabrania się grać w gry komputerowe, a wręcz zaleca zabawę nimi. Mało tego – dzieciaki grać powinny nie tylko w domach, ale także w szkole! Jak to możliwe? Po raz pierwszy w historii polskiego szkolnictwa (i branży komputerowej przy okazji) Ministerstwo Edukacji Narodowej zarekomendowało grę do użytku szkolnego jako materiał do nauki historii na poziomie gimnazjum i szkoły ponadpodstawowej. Wybranym tytułem jest Zeus: Pan Olimpu, dystrybuowany w Polsce przez Play It. Nie tylko nam podobała się ta gra, także urzędnicy docenili jej zalety. Ciekawe, do której misji dotarł pan minister.

EUROPA ZDOBYWA POLSKĘ. I AMERYKĘ.

Dobrze przyjęta w prasie komputerowej gra EUROPA UNIVERSALIS (recenzję jej polskiej wersji znajdziecie na stronie 52) święci także sukcesy komercyjne. Docenili ją gracze polscy, wykupując całą pierwszą edycję, a termin wydania wznowienia na dzień dzisiejszy nie jest jeszcze znany. Także na trudnym, amerykanskim rynku EUROPA poradziła sobie świetnie, przewyższając wynikami sprzedaży SUDDEN STRIKE, drugą grę rozprowadzaną w Stanach przez firmę Strategy First.

CZEKAJĄC NA SCHIZM

Nie zdarzyło się chyba jeszcze, by świat czekał z niecierpliwością na polską grę. Dlatego też miły jest widok licznych newsów i zapowiedzi poświęconych tytułowi, nad którym od dłuższego czasu pracuje firma LK Avalon – grze SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY. Jedna z wieści, jakie można znaleźć w zachodnich serwisach mówi, że program jest praktycznie ukończony, ostatnią fazę przechodzą betatesty, a całość zapowiada się świetnie. W momencie, gdy piszę te słowa, nie wiedomo jeszcze, czy kwietniowa premiera nie ulegnie opóźnieniu. Oby nie.



GIGANTYCZNY POWRÓT EXTRA GRY

CD Projekt ogłosił pod koniec marca powrót eXtra Gry – serii najnowszych, klasowych gier oficjalnie wydawanych taniej, niż programy sprzedawane przez piratów. Jak dotąd ukazał się jeden tytuł – DEVIL INSIDE (czerwiec ubiegłego roku). Szokująca była jego cena, niecałe trzydzieści złotych, zaskakiwała też tajemnicza kampania marketingowa. eXtra gra wzbudziła kontrowersje i znikła z rynku.

8 maja wydana zostanie druga gra, i to nie byle jaka, bo GIANTS: CITIZEN KABUTO. Zgodnie z tradycją będzie ona w polskiej wersji językowej, a w edycji znajdziemy dwie płyty, instrukcję, kartonowe pudełko do złożenia i magazyn eXtra Gra. Nie zmieni się także cena – 29.90. Co na to konkurencja?

TRAFFIC GIANT GOLD

W momencie, w którym czytacie te słowa, na sklepowych półkach powinna znajdować się już gra TRAFFIC GIANT GOLD, rozbudowana edycja ubiegłorocznego hitu JoWooD'a. Zawiera ona dwie płyty (druga – z dodatkowymi misjami), na których znajduje się całkowicie spolszczona gra. W przyszłym numerze Resetu znajdziecie jej recenzję.

VALHALLA TEZ NAGRADZA

Rozmaite plebiscyty dotyczące tematyki growej stają się powoli tracyją na naszym rynku. W ubiegłym miesiącu przedstawiliśmy wyniki tego typu konkursu urządzanego przez Wirtualne Imperium Gier. Niedługo po tej uroczystości swoje wyróżnienia, Valkirie 2000, wręczyła Valhalla, jeden z większych rodzimych serwisów. W planach na przyszłość znajduje się cenna idea powołania do życia wspólnej dla całej branży, zunifikowanej nagrody, jednak zamiar ten wymagał będzie współpracy zwaśnionych serwisów, niezbyt lubiących się czasopism i konkurujących ze sobą dystrybutorów. Zobaczymy, czy pomysł wypali.

Głosy oddawali internauci odwiedzający Valhallę. Jakiego dokonali wyboru?

Gra Roku:
Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Złamany Miecz – Rozczarowanie Roku:
Diablo 2

Najlepsza gra RPG:
Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Najlepsza gra FPP:
Deus Ex

Najlepsza gra TPP:
Rune

Najlepsza gra strategiczna:
Command&Conquer: Red Alert 2

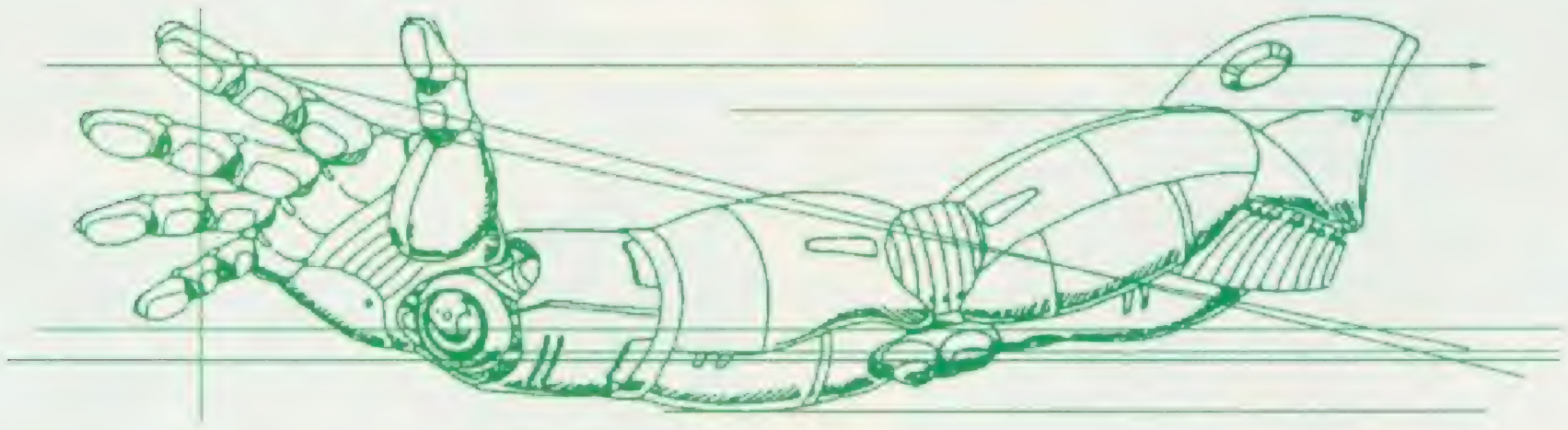
Najlepsza gra przygodowa:
The Longest Journey – Najdłuższa Podróż

Najlepsze wyścigi:
Colin McRae Rally 2

Yanoos

KR

Przepowiadanie przyszłości to pradawne zajęcie. Zajmują się nim grube Cyganki, politycy, nawet dziennikarze. Koniec wieku przemknął prawie niezauważony, a kolejna tak dobra okazja do wybiegnięcia wyobraźnią w przyszłość szybko się nie powtórzy. Pozwolę sobie zatem pobajdurzyć nieco i przedstawić Wam wizję rozwoju rynku gier komputerowych w ciągu najbliższej dekady. Pomyślcie tylko ile będzie radości, kiedy ponownie przeczytacie ten tekst za dziesięć lat!



Rok 2010 w oczach profesjonalnych graczy

Zjawisko czy codzienność?

Łączne obroty producentów gier na różne platformy, włączając w to automaty, w latach 1999-2000 były większe niż obroty lidera przemysłu rozrywkowego w USA, Hollywood. Fakt ten, odpowiednio nagłośniony przez media (nie tylko branżowe) trafił do świadomości masowego odbiorcy. Na dodatek pokolenie pierwszych graczy „pionierów" zaczęło wkraczać w dorosłość. Zakładają rodziny, wieczorem przy kominku grają z dziećmi i żonami. Gry komputerowe trafiły pod strzechy.

Z każdym rokiem ten rodzaj spędzania wolnego czasu będzie coraz bardziej popularny. Można się już bez zażenowania przyznać do posiadania w domu konsoli, nikt nie będzie dotykał palcem czoła. Określenie „profesjonalny gracz" wywołuje jeszcze mieszane uczucia, ale i to się wkrótce zmieni. Od lat przecież istnieją ludzie grający dla pieniędzy - betatesterzy, którzy zawodowo szukają błędów przed ukazaniem się gry na półce.

Obecność gier w kulturze masowej podkreślają kolejne produkcje filmowe opowiadające losy komputerowych herosów. Mieliśmy już Mortal Kombat i Street Fighter, lada chwila nadejdzie Tomb Raider i Diablo. Kilka innych pozycji czeka na swoją szansę. To nic, że w większości są wypranymi z interesującej fabuły gniotami. Z czasem jakość i obsada się poprawią. Zacznie się też exodus w drugą stronę - coraz więcej znanych aktorów będzie występować w przerywnikach filmowych dołączanych do gier. Co skłoni ich do chwilowego rozstania z Hollywood? Odpowiednia gaża, oczywiście.

Rzeczywista nierzeczywistość

Gry podzielą się na dwa główne nurty - multi i single player. Pierwsze jeszcze przez jakiś czas będą ukazywać się głównie na konsole. Za kilka lat skrzynki te zostaną jednak podpięte szybkimi łączami do Internetu i nikt nie będzie w stanie odróżnić konsolowca od pecetowca w świecie online.

Zdecydowanie największą popularnością cieszyć się będą online RPG. Następcy Ultimy Online, Everquesta i Asheron's Call są już w przygotowaniu. Jednym z negatywnych efektów zwiększenia podaży

JUŻ ZA LAT DZIESIĘĆ...

Co się zmieni:
1. CD-ROM zostanie zastąpiony bardziej pojemną wersją krążka DVD.
2. Powstaną sieciowe wypożyczalnie oferujące gry w systemie PPP (Pay Per Play). Posiadacz konsoli lub pecета co miesiąc otrzymywać będzie rachunek za czas spędzony przed monitorem (telewizorem).
3. Prawie wszystkie duże produkcje wielkich wydawców ukazywać się będą jednocześnie w wersji na konsole i komputery domowe.
4. Powstaną salony gier automatowych połączone Internetem z innymi tego typu placówkami na wszystkich kontynentach.
5. Największe stacje telewizyjne zaczną transmitować uroczystość rozdania nagród w branży gier. Ceremonia wręczenia Oscarów nadal jednak cieszyć się będzie większą popularnością wśród telewidzów.
6. Największym dostarczycielem elektronicznej rozrywki staną się sieci telewizji kablowej.
7. Coraz większa liczba znanych aktorów z Hollywood zgodzi się występować w grach komputerowych.
8. Konsolidacja branży spowoduje, że ukazywać się będzie mniej, za to wysokobudżetowych produkcji.
9. Piractwo komputerowe w Polsce spadnie poniżej 30%.
10. Ukaże się Duke Nukem Forever.

Co zostanie po staremu:
1. Gazety o grach nadal będą drukowane. Zostanie ich mniej na rynku i będą lepsze.
2. Polskie gry wciąż policzyć będzie można na palcach jednej ręki.
3. Sercami niedzielnych graczy nadal rządzić będą konsole, pecety jednak utrzymają swoją pozycję domowych centrów komunikacyjnych.
4. Ogromna większość gier pisana będzie na komputery i konsole z systemem operacyjnym Microsoftu.
5. Turnieje gier komputerowych nadal nie będą uważane za „prawdziwy" sport, mimo wciąż rosnącej wysokości nagród.
6. Pecety wciąż składać się będą z procesora, płyty głównej, pamięci, karty graficznej, dysku itd.
7. Nadal nie wszystkie gry ukazywać się będą w polskiej wersji językowej.
8. Nowe gry komputerowe dalej kosztować będą 30 - 50 dolarów.
9. Najpopularniejszymi grami będą strzelaniny, mordobicia i on-line RPG.
10. Użytkownicy konsoli i komputerów PC nie zakopią topora wojennego.

WRÓŻENIE Z KLAWIATURY

tych gier może być fragmentacja rynku. Baza użytkowników w pewnym momencie osiągnie maksimum i wielkie światy kilkudziesięciu dostępnych gier świecić będą pustkami, gdyż sto tysięcy osób grać będzie w trzydzieści gier, a nie jak do tej pory w pięć. Perspektywy są jednak oszałamiające. Wystarczy wyobrazić sobie, co się stanie po usprawnieniu infrastruktury internetowej Chin i Indii, państw mających wspólnie prawie dwa i pół MILIARDA mieszkańców. Dziesięć razy więcej niż USA!

Komputerowa alternatywa dla rzeczywistości to bardzo silny magnes. Przyciąga ludzi, którzy z różnych powodów nie mają szansy zrealizować swoich dążeń i ambicji w życiu codziennym. Charyzmatyczny przywódca wielotysięcznej armii ciemnych elfów może się okazać pulchnym czternastolatkiem, wytykanym w szkole palcami. Gry RPG przyszłości dadzą niemal nieograniczone możliwości kreowania postaci. Stąd już tylko krok do prawdziwej „wirtualnej rzeczywistości". Wizja Orsona Carda nie spełni się w ciągu dziesięciu lat, ale jesteśmy na dobrej drodze do jej urzeczywistnienia.

Patologie i zboczenia

Coraz większa rola Internetu i elektronicznej rozrywki w życiu ludzi doprowadzi do narastających patologii. Już teraz istnieją naukowe studia uzależnienia od Sieci, komputera, konsoli. W przyszłości choroby te mogą się tylko pogłębić. Łatwo będzie zatracić się w wirtualnym świecie Ultimy Online 4 - prostym, nie wymagającym podejmowania ważnych decyzji...nieprawdziwym... Horror uzależnień szokująco pokazuje nowy film „Requiem dla snu". Dorośli czytelnicy Resetu powinni natychmiast pomaszerować do kina.

Socjologowie biją na alarm. Wyobcowanie jednostek osiągnie niespotykany do tej pory poziom. W czasach, kiedy nawet zakupy robić będziemy przez Sieć, naturalna prokreacja może stać się wspomnieniem. Wiązanie wysokiego poziomu technologii z rozwiaraniem się nożyc demograficznych jest pozornie nierozsądne, ale wystarczy popatrzec na zmianę wskaźnika przyrostu naturalnego w ciągu ostatniej dekady w najwyżej rozwiniętych krajach świata by zmienić zdanie.

Czy warto na to czekać?

PERMANENTNA INWIGILACJA

Miniaturyzacja to jedna z konsekwencji postępu w elektronice ostatnich lat. Jeszcze nie tak dawno komputer o mocy obliczeniowej przeciętnego PC zajmował kilka klimatyzowanych pomieszczeń biurowych. Dziś - stoi na biurku. Na tym zmniejszania nie koniec. Coraz większą popularność zdobywają mikrokomputery mieszczące się w dłoni, czyli tak zwane palmtopy . Do niedawna znajdowały stosunkowo nieliczną grupę odbiorców, obecnie masowo opuszczają fabryki takich firm, jak Hewlett-Packard, Nec, Asus, Compaq, Elsa i wiele innych.

Palmtopy prezentują całą gamę nowatorskich rozwiązań. Najbardziej rzucającym się w oczy są czułe na dotyk, kolorowe, ciekłokrystaliczne wyświetlacze. Pozwalają oglądać filmy w formacie MPEG o jakości dorównującej stacjonarnym wyświetlaczom (choć oczywiście w dużo mniejszym formacie). W połączeniu z coraz wydajniejszymi procesorami instalowanymi w tych urządzeniach, stawia to nowe wyzwania przed projektantami gier, które przestają być tak proste i schematyczne jak „Kółko i krzyżyk". Standardem stają się powoli gry bazujące na grafice trójwymiarowej, podobne jakościowo do gier na PC z przełomowej ery procesorów 486 i Pentium.

Mogłoby się wydawać, że jedną nogą jesteśmy już w raju - lada dzień można będzie zaopatrzeć się w palmtop i bez opamiętania zagrywać się w PalmQuake'a. Być może tak się stanie. Na razie jednak urządzenia te nie są zbyt popularne, natmoast rekordy sprzedaży biją telefony komórkowe, które niezmiennie dysponują czarno-białym „Wężem" i przechodzonym „Saperem"... Ich atrakcyjność poprawiłaby możliwość gry przez sieć telefoniczną, jednak żaden aparat, ani operator nie udostępnia takiej usługi.

Miejmy nadzieję, że wkrótce - wraz z rozwojem techniki GPRS i telefonii UMTS - samotni gracze przejdą do historii.

Musi tak się stać, bowiem przyszłość to gry on-line, toczące się 24 godziny na dobę. Przykład takiej gry, głęboko ingerującej w tryb życia, pokazują dziś w telewizji programy typu *reality show*. W przyszłości gracz nie będzie jednak zamykany na trzy miesiące w chatce Wielkiego Brata. Zresztą już dziś każdy użytkownik sieci telefonicznej uczestniczy w wielkiej interaktywnej grze - może wykonywać dowolne połączenia, a operator wystawia mu za to rachunek i przysyła materiały promocyjne.

Gry on-line przyszłości będą funkcjonować dzięki komunikatorom, czyli telefonom zintegrowanym z przenośnymi komputerami i kamerami (już teraz niewielkich rozmiarów obiektywy mogą być przyłączane do notebooków, palmtopów i przenośnych odtwarzaczy MP3). Jedną z barier, które będą musieli pokonać projektanci, będzie konieczność zastąpienia klawiatury, podstawowego w tej chwili narzędzia do przekazywania komputerowi poleceń, bardziej wygodną i naturalną techniką łączności - np. mechanizmem rozpoznawania i syntezy mowy. Być może mowa zostanie nawet zastąpiona myślami - dzięki neurochirurgii i implantom. To jednak dość futurystyczna i odległa wizja. Tak czy inaczej, stworzenie rzeczywistości wirtualnej będącej odbiciem prawdziwego świata będzie możliwe dopiero po uproszczeniu kontaktu między człowiekiem i maszyną. Gra w „Sapera" zmieni się wtedy w operację rozminowywania terenu prowadzoną przez pluton, a nie pojedynczego gracza. Na porządku dziennym będą przerwy techniczne w obradach komisji sejmowych, aby posłowie mogli z małych komunikatorów kierować działaniami swoich postaci w grach on-line CRPG.

Wizja to jeszcze daleka, ale dość prawdopodobna. Sukces gier przyszłości uzależniony jest w dużym stopniu od tego, jak dalece tworzona przez nie iluzja będzie konkurencją dla rzeczywistości. Gry będą musiały ściślej zintegrować się z codziennym życiem człowieka, a stanie się to możliwe dzięki zapinanych na nadgarstkach graczy elektronicznym kajdankom z nadajnikiem radiowym.

Game Boy Advance, najnowsze wcielenie najpopularniejszego handhelda przeznaczonego do gier, wyposażony jest w 32-bitowy procesor RISC, niemal identyczny z zastosowanym w konsoli Sony Playstation. Duża moc obliczeniowa nie idzie jednak w parze z możliwościami komunikacji internetowej. Na razie, gracze mogą łączyć się między sobą tylko za pomocą specjalnego kabla

CYBERATLECI W WIRTUALNEJ SIŁOWNI

Sporty ekstremalne długo dobijały się do bram wielkich stacji telewizyjnych. Kropla drąży skałę - w końcu wytrwali fani mogą „wieczorową porą" obejrzeć interesujące zawody w pilowaniu drzewa na czas, obijaniu klejnotów podczas skoków na rowerach „akrobatycznych" lub sportowym połowie szczupaków.

Angel Munoz, właściciel największej obecnie ligi graczy, Cyberathlete Professional League, nie ma złudzeń: najbardziej obiecującym sportem przyszłości są gry komputerowe. Nie będzie kategorii wagowych ani wiekowych, na wirtualnej arenie dzieci mogą walczyć z rodzicami i dziadkami. Hodowanie mutantów nafaszerowanych sterydami zniknie zupełnie, cybergracze będą wychudzeni, bladzi, obowiązkowo w grubych jak denka butelek okularach. Ich trening dorówna wytrwałością staraniom dzisiejszych maratończyków, ale wszystko pozostanie „w rodzinie", czyli zaciszu eleganckich pokoi wyposażonych w miękkie, antyurazowe fotele ortopedyczne.

Czy wizja ta ma jakiekolwiek szanse na urzeczywistnienie? Zdaniem Angela Munoza, szefa CPL, rewolucja już się dokonała. Cyberathlete Professional League organizuje kilkanaście turniejów rocznie, z sumą nagród przekraczającą pół miliona dolarów. Najbliższe plany ligi przewidują podpisywanie z graczami kontraktów na wyłączność (nie będą mogli brać udziału w konkurencyjnych imprezach),

Linux? FreeBSD? BeOS? MacOS? Nieeee, dziękuję. Poproszę Windows 98...

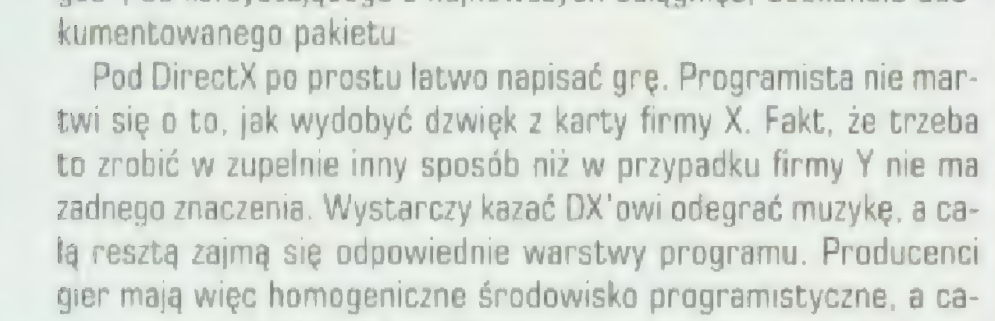
USYSTEMATYZOWANY SYSTEMATYCZNY SYSTEM

Dlaczego nie robi się gier na inne niż Wintel systemy operacyjne? Przyczyn jest kilka. Kilka lat temu (tuż po premierze Win95) Microsoft poważnie zabrał się do roboty nad zestawem API ułatwiających pracę twórcom gier. DirectX ewoluował od nie działającego, powiązanego drutem, wieszającego się na kazdym kroku „czegoś", do korzystającego z najnowszych osiągnięć, doskonale udokumentowanego pakietu.

Pod DirectX po prostu łatwo napisać grę. Programista nie martwi się o to, jak wydobyć dzwięk z karty firmy X. Fakt, że trzeba to zrobić w zupełnie inny sposób niż w przypadku firmy Y nie ma zadnego znaczenia. Wystarczy kazać DX'owi odegrać muzykę, a całą resztą zajmą się odpowiednie warstwy programu. Producenci gier mają więc homogeniczne środowisko programistyczne, a całą winę za niedziałające lub ślimaczące się gry mogą z czystym sumieniem zrzucić na autorów sterowników kart graficznych, dźwiękowych, sieciowych itd.

Inne systemy nie mają DirectX-a. Mają za to OpenGL, ale jest to tylko i wyłącznie biblioteka odpowiedzialna za wyświetlanie obrazu. Nie oferuje obsługi urządzeń peryferyjnych ani sieci. Naprawdę niewielu jest Carmacków, którzy rozgryzają TCP/IP warstwa po warstwie. Większość programistów woli zaoszczędzić czas kosztem przepustowości i skorzystać z Microsoftowego DirectPlay.

Producenci gier chłodno kalkulują. Opracowanie gry na Macintosha i Linuxa wiązałoby się z zatrudnieniem dodatkowego zespołu koderów. Najgorsza jest jednak wizja prowadzenia supportu dla wszystkich trzech wersji systemowych. Właśnie dlatego binaria



na inne systemu operacyjne ukazują się przeważnie jako „unsupported releases".

W ciągu najbliższej dekady panować będzie Windows. Nie ważne, XP, CE czy ME. Strumień gotówki i tak poplynie do Redmond.

RooS

oraz wspólne czerpanie zysków z kontraktów reklamowych. Osiemnastoletni Jonathan „Fatal1ty" Wendell zarobił w zeszłym roku około 120 wysięcy dolarów samą grą w Quake3. Victor „Makaveli" Cuadra opowiadał o nowym sporcie na żywo w CNN.

Media powoli orientują się w sytuacji i niewykluczone, że ESPN, jedna z największych sieci telewizji zajmujących się sportem w USA, zacznie od tego roku nadawać cykliczne programy poświęcone turniejom gier komputerowych. Do igrzysk olimpijskich jednak droga jeszcze bardzo daleka. Mimo to z wielką chęcią obejrzałbym jakieś konsolowe mordobicie zamiast walk bokserów, w których aż roi się od niesprawiedliwych, stronniczych wyników.

Mam nadzieję, że kiedyś tego dożyję.

ABeS SKLEP INTERNETOWY
WWW.ABES.PL
KOMPUTERY I AKCESORIA,
GRY PC, PSX, PS2 , GAMEBOY,
MUZYKA, FILMY, ZABAWKI I USŁUGI
GRATIS: PRZESYŁKA
KOSZULKA Z LOGO
zamówienia: INTERNET, telefon, fax
tel. (032) 77 00 240,
fax (032) 77 00 241
e-mail: poczta@abes.pl
wirtualna cafe i internet ZAPRASZAMY
NA NASZYCH STRONACH:
NOWOŚCI ORAZ STAŁE,
ATRAKCYJNE CENY
KONKURS Z NAGRODAMI!
GRY PC
COMMANDOS 119,-
SUDDEN STRIKE 109,-
SACRFICE 89,-
TIGER WOODS 109,-
135,-
125,-
79,-
135,-
79,-
85,-
75,-
119,-
85,-
39,-
89,-
75,-
39,-
119,-
115,-
AKCESORIA KOMPUTEROWE
99,-
36,90,-
9,90,-
1,99,-
PODANE CENY MOGĄ ULEC ZMIANIE
OFERTA AKTUALNA DO CZASU WYCZERPANIA ASORTYMENTU

RÀCZKI NA KLAWIATURKĘ!

Na początku była klawiatura. Prawdę mówiąc, najstarsze komputery obywały się nawet bez niej, ale przecież nikt na nich nie grał. Przyjmijmy więc, że pierwszym urządzeniem pozwalającym na interakcję z wirtualnym światem gry komputerowej była deska z setką klawiszy. Niezwykła prostota oprogramowania pozwalała obyć się bez bardziej wymyślnych kontrolerów gier. Dwa wymiary i cztery klawisze kierunków pozwalały zrobić dosłownie wszystko.

Pierwsze joysticki były urządzeniami stricte cyfrowymi, działały w systemie binarnym, jak klawiatura. Niezależnie od wychylenia drążka, zawodnik albo maksymalnie przyśpieszał, albo natychmiast zwalniał. Wkrótce pojawiły się wersje analogowe zaopatrzone w potencjometry, dzięki którym możliwa stała się precyzyjna kontrola, przydatna szczególnie do obsługi sumulatorów lotu i gier wyścigowych.

Co przyniesie przyszłość? Pobawmy się w proroków. Kombo mysz+klawiatura długo pozostanie najpopularniejszym sposobem kontrolowania akcji. Urządzenia te wydają się wręcz stworzone do gier przygodowych i RPG. Trudno będzie też przełamać klawiszową hegemonię w grach strategicznych, choć Microsoft już próbował. Najeżony mnóstwem przycisków „Strategic Commander" nie znalazł uznania w oczach graczy. Nie oferował żadnych nowych możliwości, kosztując ponad sto dolarów.

Inną grupą gier, która jeszcze przez jakiś czas zostanie przy klawiaturze i myszy, są strzelanki FPP. Mimo, że czasem trudna w użyciu, kombinacja ta daje największe możliwości kontroli ruchów postaci. Całkiem niedawno firma MadKatz próbowała zrewolucjonizować gry FPP wprowadzając na rynek zmutowany joystick „Panther XL". Niestety, używali go tylko gracze sponsorowani przez firmę. Co ciekawe, jeden z nich był do niedawna uznawany za najlepszego zawodnika Unreal Tournament na świecie!

Symulatory lotu i jazdy szybkimi autami odkorzystają z produkowanych specjalnie dla nich urządzeń. Powstały firmy specjalizujące się wręcz w rekonstruowaniu wyglądu i działania joysticków używanych w rzeczywistości przez pilotów myśliwców. Wyścigowcy mają swoje kierownice z „force feedback", lub całe bolidy F1 firmy HyperStim. Następnym krokiem w ewolucji sprzętu będą duże, zamknięte symulatory, połączone z silownikami hydraulicznymi. Nie widać niestety perspektyw na udaną symulację siły odśrodkowej działającej na kierowców i pilotów.

Falstartem wirtualnej rzeczywistości okazały się lansowane kilka lat temu helmy. Nie dość, że kosztowały około 1000 dolarów, to na dodatek można ich było używać tylko do garstki gier. Powodowały niezwykle szybkie zmęczenie oczu, lzawienie, nudności i problemy z błędnikiem. Zniknęły równie szybko jak się pojawiły.

Wizjonerzy dalekiej przyszłości kontrolerów gier komputerowych zafascynowani są wizją Williama Gibsona przedstawioną w „Neuromancerze". Chirurgicznie wszczepiane neuroporty pozwalające wpiąć system nerwowy człowieka bezpośrednio w globalną sieć wydają się teoretycznie wykonalne - podobnie jak pecety, nasz osobisty komputer pod czaszką działa dzięki obróbce impulsów elektrycznych. Nie trzeba wtedy zupełnie żadnych dodatkowych urządzeń - operacje w systemie wykonywane są dzięki „sile woli". Eksperymenty na tym polu wykonywane są od lat. Naukowcy osiągnęli nawet pewne sukcesy - komputer potrafi odcyfrować fale wysyłane przez mózg człowieka i zinterpretować je jako proste komendy. Wszystko jest więc kwestią nauczenia maszyny naszego toku rozumowania.

Wizja Matrixa pukającego w naszą korę mózgową jest dla wielu humanistów dość przerażająca. Świadkami jej urzeczywistnienia mogą być już nasze wnuki.

Co myśli wróżka Resetówka?

Przez ostatnie dziesięć lat przemysl elektronicznej rozrywki będzie rozwijal się w nieprawdopodobnym tempie. Nasza wróżka ma już wizję końca pierwszej dekady dwudziestego pierwszego wieku, więc oddajemy jej głos. Co zdarzy się w roku 2010? Może będzie inaczej, ale proponujemy, żebyście koniecznie zachowali ten tekst i za niecałe dziesięć lat skonfrontowali nasze przepowiednie z rzeczywistością.

20.01.2010 Bezprzewodowy, szerokopasmowy Internet dostępny w dowolnym miejscu na Ziemi spowodował, że nawet polarnicy ze stacji Arctowskiego rozgrywają regularne deathmatche w lidze PLGS. Skarżą się co prawda na lagi wywołane burzami śnieżnymi, ale nikt nie traktuje ich narzekań poważnie.

23.03.2010 Z oficjalną wizytą do Polski przybył John Carmack. Minister do spraw elektronicznej rozrywki w rządzie Stanów Zjednoczonych rozmawial z Prezydentem Olisadebe na temat modernizacji bardzo starego, terrabitowego systemu światłowodów ciągnących się wzdłuż gazociągu Jamalskiego.

4.04.2010 Rok walki z dopingiem w sporcie nie przyniósł wymiernych efektów. Prezydent WCL (World Cyberathlete League), Angel Munoz, po raz kolejny odmówił poddawania swoich graczy rutynowym kontrolom na obecność amfetaminy i kokainy po każdym turnieju.

17.05.2010 Przedstawiciele (W)Intela zapowiedzieli rychłą premierę swego najnowszego, 512-bitowego procesora. Absolutną nowością w chipie nazwanym „Kosciusko" ma być opatentowany system rozpędzania elektronów do prędkości nadświetlnych. Przy jego wykorzystaniu udało się osiągnąć prędkość 12THz. W drugim kwartale przyszłego roku zadebiutuje układ przeznaczony dla serwerów, dwukrotnie droższy „Kosciusko XL" taktowany częstotliwością 12.1THz.

1.06.2010 Superkomputer „Deepthroat" wyraźnie wygrał rozgrywane w Kabulu szachowe mistrzostwa świata. Wspomagane przez dawnych arcymistrzów Kasparowa i Ananda ekipa inżynierów IBM zostawiła w tyle jedenastu pretendentów z firm takich jak Oracle, Lucent i Nokia.

12.08.2010 Odbyły się coroczne mistrzostwa polski w Quakeworld. Wszyscy trzej uczestnicy otrzymali foldery reklamowe i kwartalną prenumeratę Resetu.

5.09.2010 Na mocy umowy z dystrybutorami sprzętu, pisma komputerowe zostały zobowiązane do zaprzestania dołączania do numerów pełnych wersji komputerów osobistych. „Notebooki moglibyśmy jeszcze jakość przelknąć, ale duże wieże z trzydziestocalowymi monitorami to już zbyt wiele" - stwierdzil Krzysztof Woźniak, prezes lidera pecetowego rynku, „Phat PCs".

11.10.2010 Kongres USA uznal posiadanie „Symulatora doznań" firmy IMBCL za nielegalne. Przystawka do konsol Microsoft pozwala na fizyczne odczuwanie radości, smutku, przyjemności a nawet bólu. Mikroport łączący urządzenie z systemem nerwowym człowieka wszczepiany jest między kręgi szyjne w każdym salonie kosmetycznym. Projekt ustawy zakazującej sprzedaży urządzenia powstal wskutek nieszczęśliwego wypadku w szkole średniej w Colombo (Virginia). Dwójka uczniów podczas lekcji informatyki doprowadziła do samobójstwa swojego przeciwnika ogrywając go w „Wall Street Symulator".

Rasta

NOWOŚCI, WAŻNE INFORMACJE, CHAT, PYTANIA, ODPOWIEDZI, AUTORYTETY

KONKURS

noc internauty

Potrzebujesz super komputera?!

Oglądaj nasz program 7, 21 i 28 kwietnia
(zawsze w jedynce, zawsze w sobotę, o 0.30).

Szczegóły konkursu: www.nocinternauty-portal.pl

Graj i wygraj!

niech łączy nas coraz więcej

SPONSOR PROGRAMU
TELEKOMUNIKACJA POLSKA S.A.

sobota, TVP1, godz. 0.30

PROGRAM OBOWIĄZKOWY

PAPIEROWE

Delikatna sugestia jest jedną z najbardziej wyrafinowanych form nacisku. Pozornie przyjacielska rada lub niezobowiązująca prośba, odpowiednio odczytana, zawiera trudne do zlekcewazenia ostrzezenia i groźby. Producenci sprzętu i gier stosują tę formę perswazji od dawna, z bardzo dobrym skutkiem.

Jednym z najnowszych przejawów polityki „papierowego imadła" jest poufny list wysłany przez wiceprezesa Nintendo odpowiedzialnego za sprzedaż i marketing do „detalistów", czyli właścicieli sklepów ze sprzętem i oprogramowaniem. Treść listu publikujemy obok.

Pozornie chodzi o „zdrowie rynku" konsolowego, który w 2000 roku skurczył się o 5%. Nintendo jest tu liderem z prawie pięćdziesięcioprocentowym udziałem w sprzedaży. Gros sprzedaży to rózne wersje Gameboya oraz N64. Co tak bardzo przestraszyło japońskiego giganta, ze posunął się do manipulacji sprzedawcami gier i akcesoriów? Microsoft. Od zeszłorocznego pokazu możliwości X-Box każda rozmowa o konsolach kończy się stwierdzeniem „jest OK, ale poczekajmy na X-Box'a". Tego czekania właśnie najbardziej obawia się Nintendo. Sugeruje sprzedawcom aktywne zachęcanie klientów do kupowania "starych" konsoli, wysuwając jednocześnie zakamuflowany zarzut cichej promocji produktu Microsoftu na osiem miesięcy przed jego premierą. Poczta pantoflowa to bardzo potężne narzędzie marketingu. Opinia kolegów i "fachowców" zza lady nierzadko ma decydujący wpływ na dokonanie zakupu.

Chodzi przede wszystkim o ratowanie umierającego N64 oraz bezpieczeństwo czekającego na zbliżającą się premierę Gameboy Advance. Firma za wszelką cenę stara się nie dopu-

Nintendo

Nintendo of America Inc.

CONFIDENTIAL

I want to share my thoughts on some rather curious developments that are taking place at store level in the video game department of many retailers.

As we all know, this industry is currently coming off a 5% - 6% decline in revenues last year; a softer than projected holiday season and another very challenging transition year ahead. We also know that video games -hardware, software and accessories- hardly represent one of life's necessities and are therefore bought largely, on an impulse basis. This is why both manufacturers/publishers and retailers rarely promote new products beyond the proven maximum 4-8 weeks before launch.

The curious question is then why, retailers would join with a potential future industry participant, eight - ten months or perhaps longer; before his unspecified product arrives, to essentially sell against these current and continuing impulse sales by installing an array of point-of-sales materials which essentially suggest to their customers, to wait (until when?) for this alleged new product. We're all looking to reverse last year's volume decline and know that the first 9 months of the year, representing over 50% of the total year are absolutely critical to making this happen.

While I am not attempting to tell any retailer how to run his business, I am suggesting that Nintendo, with a 48% share of the existing video game market along with your company, may have more concern about the interim health of the industry than a company with a current zero share of the business. I also happen to believe that the role of conventional advertising, public relations and other paid media are the way to build awareness for a product of the future, and not by providing a sales disincentive at a retail partner's store for currently available new and existing products.

Nintendo and our licensees have aggressive plans for the continuing support of N64 and GameBoy Color hardware and software plus the exciting June launch of Game Boy Advance. We hope that you share in our objective of re-establishing real volume growth for Nintendo and the industry this year and will give your support to ensuring the success of current products (ours and our competitors) to meeting this goal.

Yours sincerely,

Peter T. Main
Executive Vice President
Sales & Marketing

NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEW

Upadający serwis Barrysworld (http://www.barrysworld.com) znalazł nabywcę. Kupcy podobno wręcz tłoczyli się pod drzwiami likwidatora. Przetarg wygrała firma Electronic Boutique, jeden z największych dystrybutorów gier na Wyspach. Nie wszystko jednak da się uratować. Plotki mówią o trzydziestoprocentowej redukcji zatrudnienia i likwidacji mniej dochodowych gałęzi działalności.

Electronic Arts zwolniła prawie dwieście osób z działów rozrywki online. Jednym z powodów są wysokie koszta przejęcia wielkiego portalu Pogo.com, oferującego granie za pomocą przeglądarek WWW. Skasowano również projekt Ultima Online 2 — zespół ma się zająć podrasowaniem starej UO.

Firma GareGames oferuje licencje silnika Tribes 2 w cenie...stu dolarów. Jest to około pięciu tysięcy razy mniej niż cena engine Quake3 czy Unreal Tournament. Gdzie jest haczyk? Zrobioną przy pomocy tego silnika grę trzeba będzie wydać za pośrednictwem GareGames, której właścicielami są trzej członkowie zespołu tworzącego Tribes 2. Dumpingowa cena nie oznacza oczywiście, ze kod źródłowy dostanie kazdy chętny. Trzeba się będzie najpierw wykazać mozliwością doprowadzenia własnego projektu do szczęśliwego finału.

Duke Nukem Forever, kandydujący do miana „vaporware wszech czasów", ma zostać zaprezentowany na zbliżających się targach E3 w Los Angeles. Film pokazywać będzie nowe możliwości silnika i podobno „zmiażdży jakością" film z zeszłorocznego E3. Ciekawe jak długo jeszcze oglądać będziemy tylko „filmy"?

EWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-

Kto pod kim dołki kopie... IMADŁO

ścić do spełnienia się scenariusza "poczekajmy do świąt i kupmy X-Box'a". Strach jest tak wielki, że w liście mówi się ciągle o produktach «naszych i naszych konkurentów». Ciekawe, czy Sony też trzęsie łydkami?

Marketingowej potęgi megakorporacji z Redmond nie można przecenić. Zapowiedzi kilkusetmilionowych wydatków na reklamę robią wrażenie nawet na największych sceptykach. Studiując uważnie historię rynku PC można dojść do wniosku, że Microsoft potrafi wcisnąć wszystko, każdemu, za dowolną cenę. Nowy produkt sprzeda się na pewno świetnie, ale czy jego właściciele będą zadowoleni? Hybryda konsoli z pecetem to niespotykane do tej pory rozwiązanie, niosące tyle potencjalnych korzyści co wad. Być może poznamy je już w czasie świąt.

POLSKIE PIEKŁO

Przy okazji tego tekstu warto odnieść się do sytuacji panującej na polskim rynku gier oraz prasy branżowej. Konflikt interesów na taką skalę jak w USA nie może u nas mieć miejsca, bo polscy dystrubutorzy są podkupującymi się nawzajem, mikroskopijnej wielkości satelitami zachodnich gigantów wydawniczych. O ich wewnętrznej walce słychać niewiele, bo rynek jest zbyt mały, aby poważne się nim zająć.

Mniej lub bardziej subtelne formy nacisku nie są im jednak obce. Celem są przeważnie czasopisma zajmujące się recenzowaniem gier komputerowych i konsolowych. Najłagodniejszą formą "perswazji" jest osobista prośba przedstawiciela dystrybutora o napisanie zapowiedzi gry, na dobrej reklamie której szczególnie mu zależy. Nierzadko rozmowa poparta jest obietnicą przekazania kompletu materiałów prasowych, «artów», materiałów na okładkę itp.

Dużo większy kaliber ma rozmowa o ocenie gry przed ukazaniem się recenzji w druku. Niedawno jeden z dystrybutorów zażyczył sobie listy ocen recenzowanych tytułów zanim pismo zostało wysłane do naświetlania. Nie potrafił zrozumieć, dlaczego spotkał się z odmową. W przypadku zbyt niskiej oceny produktu uznanego za priorytetowy, następuję tzw. «dręczenie» redakcji, przekonywanie o niezauważonych przez recenzentów zaletach i bagatelizowanie niedociągnięć. Twardzi negocjatorzy potrafią wykonać dwadzieścia telefonów do redakcji, zagrozić wycofaniem reklam i zamknięciem kurka na jakiekolwiek materiały w przyszłości. Przypadki te są jednak ekstremalnie rzadkie.

Przyjacielska «rozmowa o numerze» z przedstawicielem dystrybutora nierzadko zamienia się w wysłuchiwanie litanii zarzutów na temat zaniżonych i niesprawiedliwych ocen «jego» gier, w stosunku do produktów konkurencji. Jedynym, niezwykle słabym zresztą, argumentem jest na ogół wskazanie rzekomej korelacji dobrych ocen gier z ilością stron reklamowych wykupionych przez inne firmy.

Część dystrybutorów ma pretensje o marginalne traktowanie ich asortymentu. Prawda jest jednak taka, że o wiele rzeczy trzeba ich prosić prawie na kolanach. Rozwinięty i doskonale funkcjonujący dział marketingu ma w polsce JEDNA firma. Kilka się stara, reszta chyba nie wie co znaczy promocja.

Kuriozalna sprawa słynnego «porozumienia o nie zamieszczaniu pełnych wersji gier» pokazała, jak słaba i niezdolna do współpracy jest branża polskich dystrutorów. Wystarczyło, że z umowy wyłamało się jedno pismo i cały projekt legł w gruzach. Równie mało śmieszne są zapewnienia niektórych o tępieniu opisywania pirackich kopii gier. Przodownicy tego procederu regularnie drukują reklamy płacących za nie hipokrytów..

Typowo polskich akcentów w kontaktach prasy i producentów jest więcej. Należy do nich między innymi prośba o zwrot egzemplarza gry po zrecenzowaniu. Jest o tyle mało zabawne, że kiedy ukazuje się na przykład dysk z dodatkowymi misjami, wydawca od dawna nie ma już «podstawki» w swojej ofercie. Na szczęście zdecydowana większość firm wlicza wysyłane gry w koszta reklamy.

Dość szokująca jest praktyka jednej z firm, przysyłającej gry do recenzji wypalone na płycie CD-R, z doczepionym w osobnym katalogu...crackiem. Trudno to nawet skomentować. Brak instrukcji obsługi to plaga od dawna nękająca recenzentów. Rywalizacja magazynów, o jak najwcześniejsze publikowanie recenzji doprowadziła do tego, że grubo ponad połowa tytułów przychodzi do redakcji w postaci golej płyty CD-R. Kiedy czytacie, jak recenzent powtarza oczywistości zawarte w instrukcji albo plecie androny, nie oznacza to, że jej nie przeczytał. Najprawdopodobniej nigdy jej nie dostał.

Przedstawione powyżej sytuacje nie są regułą i nie należy przez ich pryzmat patrzeć na całe środowisko polskich dystrybutorów gier. Przypadki te są raczej odosobnione, jednak mimo wszystko prawdziwe.

KR

-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWS

Blizzard i Havas złożyły w sądzie pozew przeciwko New Line Cinema, producentowi filmu pod tytułem „Diablo". Rozpoczęty w grudniu ubiegłego roku projekt z Vinem Dieselem w roli głównej jest kością niezgody, ze względu na planowane przez Blizzarda nakręcenie własnego filmu pełnometrażowego opartego na pierwszej części gry. Plotki głoszą, że niedługo gotowy będzie scenariusz drugiej części, zatytułowanej „Diablo II: Salvation".

Wokół szyi Napstera coraz mocniej zaciska się żelazny uchwyt przemysłu fonograficznego. Firma została zobowiązana do zablokowania dostępu do nagrań, których listę przedłożą prawnicy RIAA. Kilka dni później w sieci pojawił się program obchodzący te zabezpieczenia.

Gracze śledzący plany wydawnicze Verranta (twórcy Everquesta) wysłali petycję z prośbą o umieszczenie postaci Imperialnych Szturmowców w najnowszej grze online-RPG zatytułowanej „Star Wars Galaxies". Akcja zakończyła się pełnym sukcesem i wcielenie się w rolę szczupłego, ubranego w biały plastik żołnierza, będzie możliwe.

Firma 3D Realms, wydawca Duke Nukem 3D, doprowadziła do zamknięcia projektu „Duke it out in Quake". Przeróbki map z Duke Nukem 3D działające z Quake3 okazały się belką w oku 3DR. Prawnicy zagrozili niewielkiej grupce maporobów procesem sądowym, skutecznie niszcząc ich twórczy zapał. Czyżby premiera Duke Nukem Forever była już naprawdę blisko?

-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWSY-NEWS

Czerń i Biel, Fałsz i Prawda, Zło i Dobro, Szatan i Bóg, Yin i Yang - oto duety, które od dawna fascynowały ludzkość. Czy jest coś bardziej emocjonującego niż pojedynek dwóch równie potężnych sił i ustawiczna walka o dominację? A gdyby tak stać się ich personifikacją, móc samemu budować i niszczyć, tworzyć reguły i łamać zasady? Być bogiem?

BLACK AND WHITE

KOLOROWA REWOLUCJA

Studio Lionhead pracowało nad BLACK WHITE ponad trzy lata. Ciągłe zmiany daty premiery (gra miała pierwotnie ukazać się pod koniec 1999 roku!) sprawiły, iż nawet najwierniejsi fani zaczęli wątpić w prawdziwość słów Petera Molyneux, szefa Lionhead, zapewniającego, że „gra pojawi się za kilka miesięcy". Gdy jednak w końcu trafiła pod strzechy, sceptycy zgodnie okrzyknęli ją jedną z najlepszych gier wszech czasów. Czy słusznie?

PARADISE

Przepiękna, idylliczna kraina będąca odmianą raju na ziemi, nie bez powodu była zwana Edenem. Zamieszkujące ją plemiona żyły w harmonii, bez trosk, bólu i głodu. Pojawili się jednak bogowie, a wśród nich i my, chcący podporządkować sobie ludność Edenu. Ich moc zależała w znacznym stopniu od liczby wyznawców, jasne więc było, iż pewnego dnia boskie spory znajdą finał w bezpardonowej walce o człowieka i jego względy.

BLACK & WHITE, zaszufladkowana przez autorów jako gra strategiczna, łączy w sobie wiele gatunków. Oprócz strategicznego i taktycznego planowania znajdziemy w niej również elementy roleplejki, simsów a nawet „naparzanki" w stylu FUR FIGHTERS.

> „Łatwiej jest stworzyć sztuczną inteligencję oszukującą podczas gry, niż taką, która potrafi robić to, co ty, tyle że szybciej"
> Peter Molyneux, Lionhead

Naszym boskim zadaniem okazuje się sprawowanie kontroli nad podległym nam plemieniem. Mając pełną władzę nad otoczeniem, możemy w nie ingerować wszechmocną dłonią stanowiącą interfejs gry lub też przyglądać się, jak nasi podopieczni radzą sobie w życiu. Z początku mieszkańcy nie będą na nas zwracać uwagi, lecz niemal każdy czyn, jak choćby przesadzenie drzewa, wprawi ich osłupienie i zaowocuje wzrostem wiary w nas. Ważnym atrybutem boskości są również czary, które sprawiają, iż BLACK & WHITE wydaje się połączeniem nowoczesnej wersji POPULOUSA i DUNGEON KEEPERA. Cud wody, jedzenia i drewna, błyskawice, ściany ognia, magia voo-doo i kontrola nad pogodą stanowią nieodłączne elementy naszego panowania. Wszystko to jednak tylko kulisy prawdziwego celu gry, jakim jest stworzenie i edukacja Chowańca - potężnej istoty będącej łącznikiem między nami a światem żywych.

PRZEDSZKOLE

Każdy z Chowańców, początkowo niewielkich rozmiarów, stopniowo rozwija się i rośnie, osiągając nierzadko sto metrów (!) wzrostu. To właśnie on pomaga nam w rządzeniu i walczy w na-

szym imieniu o panowanie nad Edenem z innymi Chowańcami, na specjalnie przygotowanych arenach.

Jednak zanim to nastąpi, musimy przebrnąć przez długą drogę kształcenia i rozwijania naszego pupila, przypominającą wychowywanie małego dziecka. Karząc za to, co złe, i nagradzając za to co dobre (lub odwrotnie) powodujemy, że jego psychika ewoluuje. Nasz Chowaniec stara się obserwować nas na każdym kroku, uczy się, powtarzając niemal wszystkie wykonywane przez nas czynności. Dzięki temu mamy możliwość stworzenia istoty, która pomoże nam budować zdrową społeczność lub siać terror wśród wiernych. Chowaniec okazuje się taki, jakim jest jego stwórca. Doszliśmy zatem do najistotniejszego elementu BLACK & WHITE - wyboru. Na każdym kroku, choć czasami zupełnie podświadomie, decydujemy czy jesteśmy dobrym, czy złym bogiem. Znajduje to odzwierciedlenie w świecie, który jest pod naszym władaniem. Ludzie wierzący w dobrego boga są płodni, weseli i kreatywni. Otaczająca nas rzeczywistość staje się jaśniejsza, kolory żywsze, niebo niebieskie, a z głośników dobywa się spokojna muzyka. Wystarczy jednak z zimną krwią rzucić kilkoro dzieci na pożarcie rekinom, by nasi wyznawcy zaczęli się nas bać, sklepienie się zachmurzyło, a kraina przyjęła oblicze ostrzejsze i bardziej nieprzystępne. Podobnym zmianom ulega Chowaniec - jest wesoły i ma jasne futro, gdy jesteśmy dobrzy, a mroczny i straszny, gdy jesteśmy źli.

> "Jedynym sposobem, by sprawić, żeby gra była naprawdę dobra, jest grać w nią aż do śmierci"
>
> Jonty Barnes, Lionhead

MR. LEGENDA

Peter Molyneux to jedna z postaci najbardziej zasłużonych dla gier komputerowych, współzałożyciel legendarnego studia Bullfrog Productions i twórca oryginalnych i niezapomnianych gier, takich jak: POPULOUS, POWERMONGER, SYNDICATE, MAGIC CARPET, THEME PARK i DUNGEON KEEPER. Każda z nich była kamieniem milowym w historii komputerowej rozrywki, innowacją i dziełem sztuki. Kilka lat temu odszedł z Bullfroga, kontrolowanego przez EA i wraz z zaufanymi współpracownikami założył w połowie lat .90 własne studio - Lionhead, w którego ścianach narodziła się BLACK & WHITE.

DOOKOŁA ŚWIATA

Aztekowie, Tybetańczycy, Egipcjanie, Japończycy, Grecy, Indianie, Haitańczycy, Kozacy i Zulusi - to plemiona, z jakimi spotykamy się w BLACK & WHITE. Każde z nich ma odmienne zwyczaje, styl architektoniczny i muzykę, której lubi słuchać. Obcowanie z każdym z nich daje możliwość poznania nowych rodzajów czarów. Egipcjanie nauczą nas korzystać z potężnych zaklęć kreujących całe budowle, Zulusi przekażą umiejętności przydatne w walce, Indianie pozwolą okiełznać Matkę Przyrodę, a Haitańczycy nauczą nas posługiwać się magią voo-doo.

Ocena: 95

Producent:	Lionhead/IM Group
Wymagania minimalne:	Pentium II 300MHz, 64MB RAM, akcelerator 3D
+	[illegible]
−	[illegible]

www.imgroup.com.pl

CHOWAŃCE

W grze występuje czternaście Chowańców, m.in. małpa, krowa, tygrys, wilk, lew, zebra i mandryl, z czego tylko trzy pierwsze dostępne są na początku rozgrywki. Każdy z nich ma swoje odrębne cechy, zalety i wady (np. małpa jest inteligentna ale złośliwa, a tygrys agresywny) co powoduje, iż do danego stylu prowadzenia gry nadają się one lepiej lub gorzej. Chowańce zachowują się inteligentnie i samodzielnie. Śmieją się lub płaczą patrząc na to co robimy, potrafią być złe, dobre, znudzone, aroganckie, przyjazne, tchórzliwe, waleczne, zarozumiałe, dumne, starają się nam imponować a także odczuwają głód, zmęczenie i hmm... potrzebę wypróżniania się. Możliwe jest również używanie stworzonych Chowańców w trybie multiplayer, a następnie przeniesienie ich z powrotem do domowych pieleszy.

RUSZAJ INO ŻWAWO!

Lionhead zdecydował się zastosować dość ciekawy interfejs, na ekranie nie znajdziemy bowiem charakterystycznych dla strategii i roleplejek wskaźników informujących o ilości surowców. Wszystkie potrzebne informacje znajdują się w Świątyni, która służy równocześnie od odczytywania i zapisywania stanu gry. Rewolucyjnym krokiem okazało się zastosowanie Techniki Rozpoznawania Gestów, która analizuje ruchy poruszanej przez nas wirtualnej dłoni. Odpowiednie pociągnięcie myszką spowoduje np. zdjęcie smyczy naszemu pupilowi, a naszkicowanie określonej figury wywała odpowiedni czar. Upraszcza to w znacznym stopniu rozgrywkę i umożliwia skupienie się na jej celu.

w czasie gry dowolnej płyty CD. Nasz Chowaniec analizuje, jakiej muzyki najczęściej słuchamy i zaczyna do niej tańczyć, bądź też krzywi się, gdy mu się ona nie podoba. Zaimplementowanie prawdziwej, newtonowskiej fizyki zaowocowało stworzeniem świata, w którym każdy przedmiot wpływa w określony sposób na środowisko. Możliwe jest burzenie, palenie, przenoszenie i rzucanie dowolnymi obiektami. Wszystko jest dozwolone - w końcu jesteśmy bogami...

BLACK & WHITE jest grą, której nie sposób ukończyć w kilka godzin, ba!, nawet kilka dni. Scenariusz składa się w istocie z kilkuset odrębnych historii, których jednak w ciągu pojedynczej rozgrywki obserwujemy tylko kilka. Specjalny algorytm niejako „w biegu" dopasowuje odpowiednie elementy do naszego indywidualnego stylu gry i upodobań. Każde z zadań możemy również wykonywać na kilkanaście/kilkadziesiąt różnych sposobów, co daje w sumie niemal niezliczoną liczbę kombinacji.

Kapitalne połączenie kilku, wydawałoby się zupełnie różnych gatunków gier, otwarta fabuła, zaawansowana sztuczna inteligencja i niesamowity klimat oraz humor czynią z BLACK & WHITE bez wątpienia grę przełomową, taką, która pochłonie nas na kilka dobrych miesięcy.

Albo krócej - grę roku 2001.

CO W ŚRODKU PISZCZY

Skomplikowana rzeczywistość BLACK & WHITE wymagała od autorów zastosowania równie złożonego silnika, zarządzającego całą grą. Ogromny i niezwykle dokładnie modelowany, trójwymiarowy świat możemy swobodnie i płynnie obracać, przesuwać, zbliżać i oddalać. Dzięki temu patrzymy na niego ze szczytu góry, by sekundę później oglądać go z perspektywy wiejskiego przedszkola, w którym dzieci urządzają harce. Każdy, nawet najmniejszy obiekt jest niezależnie animowany i żyje własnym życiem, co sprawia, iż otaczający nas świat zdaje się być niesamowicie realny. Zarówno mieszkańcy wiosek, jak i Chowańce pracują, śpią, rankiem przeciągają się, tańczą, pasą bydło, kąpią się w morzu - to wszystko bez naszego udziału. Autorzy pokusili się również o zastosowanie kilku nowatorskich sztuczek. Zaskoczenie na twarzy wywołuje fakt, iż postacie w grze mają swojsko brzmiące imiona - to skutek odczytania przez grę zawartości naszej mailowej książki adresowej. W dość ciekawy sposób wykorzystano możliwość odsłuchiwania

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Arthur's Knights

3CD

RYCERZE KRÓLA ARTURA

Po śmierci ojca Bradwen zostaje wygnany ze swych stron rodzinnych przez przyrodniego brata Morganora. Bradwen postanawia walczyć i odzyskać ziemię. Nie jest to jednak takie proste. Najpierw musi stać się jednym z rycerzy Okrągłego Stołu. Aby to osiągnąć, musi wyruszyć w pełną niebezpieczeństw podróż przez średniowieczną Anglię...

Arthur's Knights, to niezwykła gra, która pozwoli Ci przeżyć pełna tajemnic przygodę w niepowtarzalnym świecie walecznych i szlachetnych rycerzy, ogromnych zamków i dzikiej przyrody. Swoją przygodę możesz rozpocząć jako pobożny paladyn lub celtycki rycerz. Zanim zdecydujesz się jaką postacią podejmiesz wyzwanie, dobrze się zastanów. W zależności od dokonanego wyboru, do celu dotrzesz w zupełnie inny sposób! Nie zwlekaj więc, Twój los leży w Twoich rękach...

- Wyrusz w niezwykłą podróż przez średniowieczną Anglię, unikaj pułapek, rozwiązuj zagadki i walcz z legendarnymi bestiami.
- Zagraj jako wojownik celtycki lub pobożny paladyn, przeżyj za każdym razem inne przygody.
- Obejrzyj wspaniałą encyklopedię celtyckich legend i opowieści
- Delektuj się wspaniałymi prerenderowanymi krajobrazami oraz realistyczną grafiką 3D

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

PL

CD PROJEKT

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
© 2000 CRYO / Index / France Telecom Multimédia Edition
Wszelkie prawa zastrzeżone

cryo

wanadoo

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT

www.cdprojekt.com

Zamów już dziś: (0-22) 519 69 69, www.wirtualny.com.pl

SUPID INVADERS

UWIELBIAM GRANIE NA MOIM ORGANIZMIE

Przejrzenie materiałów dotyczących SUPID INVADERS i pierwsze chwile spędzone z grą budzą zachwyt. Właśnie na taką przygodówkę czekaliśmy od czasów NEVERHOOD! Zabawną, pomysłową, pięknie wykonaną. Z pozoru produkt francuskiej firmy Xilam ma wszystko, co powinna posiadać wybitna gra tego typu — sympatycznych bohaterów, dobrą fabułę, prosty interfejs, ciekawe zagadki. Ale pozory mylą.

AREA 52

Pięciu sympatycznych ufoludków (Bud, Candy, Stereo, Gorgious i Etno) wpadło w kłopoty. Ich statek uległ awarii, rozbili się na powierzchni Ziemi. Szczęśliwie gruchnęli obok opuszczonego domostwa, które na kilka chwil potrzebnych na dokonanie napraw posłużyć im miało za schronienie. Spodobało im się tam.

Po paru latach spędzonych głównie na żarciu, świntuszeniu i oglądaniu telewizji zapadła decyzja o powrocie. Statek gotowy, wystarczy spakować się i w drogę (mleczną).

Plany pokrzyżował podstępnym atakiem Bolok, fachowiec od brudnej roboty, wynajęty przez tajemniczego doktora Sakarine'a. Zamroził czwórkę przyjaciół, a my zaczynamy grę jako piąty kosmita, który w ostatnim momencie zdołał zwiać.

Scenariusz gry jest dość rozbudowany. Kierując na przemian wszystkimi ufokami, najpierw wydostać się musimy z domostwa, odnaleźć piąty element mieszanki napędowej, by po wielu perypetiach trafić do zakazanej strefy Area 52 (nie będę zdradzał - po co). W drodze przez sto kilkadziesiąt lokacji spotyka naszych bohaterów wiele niesamowitych przygód.

Pomysł naprzemiennego kierowania głupimi przybyszami, choć dobry, nie został dopracowany. Świetnie, że wyzwania stawiane przed każdym z ufoków mają inny charakter. Fajniej byłoby jednak, gdyby wymagały bezpośredniej współpracy kilku bohaterów.

KUPĄ, MOŚCI PANOWIE

Żarty prezentowane przez autorów gry (i jej bohaterów) często wiążą się z wydalaniem. Grę rozpoczynamy w ubikacji z rolką pancernego papieru toaletowego pod ręką, a potem często natykamy się na rozmaite kupy, kible, pupy i fekalia albo aluzje ich dotyczące. Apogeum odchodowych klimatów jest ponura fabryka, w której setki krów nieustannie wydalają potok łajna, a ozdobą lokalu jest muzeum rzeźb wykonanych z... domyślcie się czego.

ŚMIERĆ PRZYCZAJONA ZWIERACZA

W ostatnich czasach modne jest łączenie kilku różnych gatunków gier. Trend ten ominął STUPID INVADERS - jest to typowa przygodówka point-and-click. Kierujemy bohaterem obserwowanym przez statycznie ustawione kamery, eksplorując kolejne, rozległe lokacje. Po drodze znajdujemy rozmaite przedmioty i urządzenia, które należy użyć w odpowiednich miejscach i we właściwy sposób, czasem po uprzednim połączeniu dwóch fantów. Interfejs jest klasyczny - kursor w kształcie dłoni zmienia się po najechaniu na aktywny punkt ekranu, gdy zaś dojedziemy do jego krawędzi, możemy przejść do innej części pomieszczenia albo z niego wyjść.

Wszystko to znamy z innych gier. Gorzej, że autorzy STUPID INVADERS korzystali ze wzorów mało uważnie. Przechodzenie z ekranu na ekran jest niewygodne, gdyż nie wszystkie drogi wyjścia opatrzone są stosownym napisem, a te, które są, nie zawsze "załapują" kliknięcie. Drażnić może także konieczność przeszukiwania niektórych lokacji piksel po pikselu, bo znalezienie kilku «gorących punktów», nie odróżniających się od otoczenia, jest w inny sposób niemożliwe (cholerny przycisk na strychu).

Niesamowicie irytujący jest też fakt, że nasi bohaterowie giną w najmniej spodziewanych miejscach. Jak poznać, że pociągnięcie jednej dźwigni popchnie akcję do przodu, a innej zabije? Dlaczego w szafach znaleźć można raz cenne przedmioty, innym razem Boloka z pistoletem lodowym w dłoni? Są to momenty nieprzewidywalne i dowiadujemy się o nich w czasie oglądania efektownej animacji pokazującej śmierć bohatera.

Na szczęście sceny te (i wszystkie inne) są pięknie animowane. Gra nie należy do najdłuższych (kilkanaście godzin zabawy), a zajmuje cztery płyty. Wiemy, dlaczego - wypełniają je różnej długości przerywniki, które oglądamy jak dobry film animowany. Barwna grafika gry nie może się nie podobać, a razem z zabawną muzyką i doskonale przygotowanymi głosami ufoludków tworzy efektowną całość.

PRYK

Twórcy gry STUPID INVADERS w materiałach promocyjnych używają sloganu «Jim Carrey spotyka South Park». Okej, niech będzie Carrey, ale tylko w roli Ace Ventury gadającego pupą. Specyficzny humor, jaki oferuje gra, przeznaczony jest raczej dla graczy, którzy szkołę podstawową już skończyli. Oni mają szansę go zrozumieć i polubić. Świetnie rozegrany został wątek erotycznych ekscesów zielonego Candy'ego, który przy okazji całym sercem pragnie zmienić płeć. Domyślamy się, że na żeńską, ale z drugiej strony, kto wie, jak «te sprawy» wyglądają u kosmitów? Na trop naprowadzić może kolekcja magazynów Buda, w których rozneglizowane kosmiczne piękności prezentują imponujące zestawy kilkunastu piersi.

Na szczęście dzieciaki w STUPID INVADERS dostrzegą raczej kreskówkową grafikę i cieszyć będą się dziwacznymi przygodami piątki pociesznych ufoludków. A jeżeli coś załapią... Cóż, w telewizji widujemy i słyszymy gorsze rzeczy niż niewinne w sumie dowcipy kolorowych bohaterów.

Wszystkich, zarówno starszych, jak i młodszych graczy bawić będą za to żarty i zabawne sytuacje, którymi naszpikowany jest świat gry. Praktycznie każda lokacja kryje jakąś dowcipną niespodziankę lub prowokuje bohatera do wykonania budzącej uśmiech czynności. Zabawa, choć nie najwyższych lotów, jest dobra.

STUPID INVADERS to propozycja nierówna. Olśniewa oryginalną grafiką, zachęca dobrą fabułą i humorem, odpycha za to nieprecyzyjnym interfejsem i kilkoma irytującymi elementami. Z odpowiedzią na pytanie "kupić, czy nie kupić" poczekajmy jednak do momentu ukazania się jej polskiej wersji językowej.

Dobrą pomocą dla recenzenta, tracącego dystans do dziesiątków gierek przewijających się przez twardy dysk, jest opinia amatora-pasjonata. Taką osobą jest Gogork — dziewczyna niezbyt znająca się na komputerach, ale mająca na swoim koncie przejście kilku klasycznych przygodówek (niedościgniony wzór — NEVERHOOD).

Zostawienie tej osóbki na kilka godzin ze STUPID INVADERS zaowocowało potokiem uwag i obserwacji. Oto ich esencja:

— Interfejs nie jest wygodny, a zwiedzanie lokacji utrudnione przez niejasne oznaczenie punktów wyjścia z planszy. Lepsze byłoby rozwiązanie m.in. z gry BLADE RUNNER. Tam kursor po zbliżeniu do krawędzi planszy zmieniał kształt na odpowiednio skierowaną strzałkę wskazującą KAŻDĄ możliwą ścieżkę.

— Doskonała, kolorowa oprawa graficzna, świetne głosy bohaterów i najwyższej klasy przerywniki filmowe.

— Niezbyt trudne, choć często mało intuicyjne zagadki.

— Szkoda, że można zginąć i to tak niespodziewanie.

— Co? Już mam kończyć? Jeszcze dziesięć minut. No, góra dwie godzinki.

Ocena: 7

Producent: Xilam

Wymagania minimalne: Pentium II 233 MHz, 16MB RAM

www.gremlin.com

SERIOUS SAM FIRST ENCOUNTER

Leviathan

UWAGA OBCY! NADCHODZI ZAGŁADA!

W XXI wieku nad cywilizacją ludzką zawisły ciemne chmury. Obca rasa pragnąca zniszczyć wszystkie żyjące w kosmosie istoty skierowała swoje celowniki na Ziemię. Pozostał tylko jeden ratunek: Serious Sam Stone.

Po co to piszę? Przecież fabuła odgrywa w tej grze niewielką rolę i zagłębianie się w nią nie ma sensu. Jest sztampowa, taka, jak w wielu innych strzelankach.

Powiecie, że to źle? Właśnie że nie, gdyż liniowość fabuły nadaje jej swoistego uroku i naprowadza nas na myśl, że autorzy programu stworzyli tak naprawdę parodię gier FPP. Nie silili się na super oryginalną historię, pełną mrocznych tajemnic i zaskakujących faktów dotyczących kuzyna z piątego pokolenia od strony matki bohatera.

Między innymi z powodu liniowości fabuły SERIOUS SAM jest grą bardzo przewidywalną. Przykład? Jeżeli widzimy most linowy, możemy być pewni, że zawali się on pod naszym ciężarem. Gra nawiązuje klimatem do legendarnego już DUKE NUKEM (o czym szerzej w ramce) i nawet nasz wspaniały bohater z wyglądu przypomina księcia. Wszak biały podkoszulek, wytarte jeansy, chrypliwy głos i specyficzne poczucie humoru to łatwo rozpoznawalne atrybuty kosmicznego rozrabiaki. Dlatego SERIOUS SAMA można potraktować jak preludium do DUKE NUKEM FOREVER, którego wciąż odwlekana premiera stała się już prawie mitem.

Do zabawy z Samem należy podejść z pełnym luzem, traktując ją jak wesołą, beztroską rozwałkę. Wtedy czerpiemy sporo przyjemności z eksplorowania egipskich budowli i walki z hordami spotykanych tam dziwnych potworów

Jest ich naprawdę sporo, ale twórcy poszli nie tylko na ilość, ale także na jakość. Musimy użerać się z kilkunastoma odmianami stworów - od bezgłowych kamikadze po kosmiczne skorpiony z minigunami i księżycowe byki. Często spostrzegając przeciwnika, nie wiemy przez chwilę, czy strzelać, czy śmiać się. Najczęściej spotykamy ludzi poddanych dekapitacji, którzy w jednej ręce trzymają swoją głowę, a w drugiej jakieś niszczycielskie świe-

Ocena: 8

Producent: Take 2 Europe

Wymagania minimalne: Pentium II 300MHz, 64MB RAM, akcelerator 3D

www.gremlin.com

W OBJĘCIACH

SERIOUS SAM klimatem przypomina słynne DUKE NUKEM. Trzecia część przygód „księcia" wydana została za panowania QUAKE'A, gdy ludzie zachłystywali się trójwymiarową grafiką. DUKE tak efektownej oprawy wizualnej nie miał, jednak przekorny charakter tej gry zjednał jej tłumy wielbicieli. Walczyliśmy z prosiakowatymi Obcymi, którzy najechali Ziemię, a świat oglądaliśmy z punktu widzenia bohatera. Nie oznacza to tylko, że gra należała do gatunku FPP, ale także, że rzeczywistość pokazana była bardzo subiektywnie, oczami bohatera. Mieliśmy więc dobrą rozwałkę, piękne panienki w barze, hektolitry piwa i sarkastyczne komentarze. Misji ratowania świata DUKE nie traktował bynajmniej poważnie, była dla niego jedną wielką balangą. Po prostu przyjść, napić się piwa, poderwać laski i narozrabiać. Na śmiertelnie poważny klimat nie było co liczyć.

Gra przyciągała świetnym trybem dla pojedynczego gracza. O ile

M THE ER

cidełka. Bezgłowych jest kilka odmian, największe wrażenie robią kamikadze. W obu łapach dzierżą bomby i szarżują z szaleńczym okrzykiem (ciekawe tylko, w jaki sposób wydają dźwięk...). Poza tym na nasze cenne portki czekają diabelskie konie, przypominające krzyżówkę żaby z piranią, roboty kroczące, żywcem wyjęte z Gwiezdnych Wojen, i wiele innych rodzajów niesamowitych kreatur.

Nie witamy ich chlebem i solą. Do naszej dyspozycji oddano pełny zestaw klasycznego wyposażenia każdego gwiezdnego kilera. Zaczynamy ze standardowym nożem, który wbrew pozorom nie jest kiepską bronią. W większości przypadków jedno, może dwa machnięcia wystarczą, aby oponenta wysłać na wieczny spoczynek. Na początku mamy także rewolwer, który możemy upgrade'ować do... dwóch rewolwerów. Niedługo potem stajemy się dumnymi posiadaczami dwóch rodzajów shotgunów, karabinu Thompson (zwanego potocznie Tommygunem), wyrzutnika granatów, miniguna, działka laserowego i rakietnicy. Po drodze zdobywamy sporą ilość amunicji, natrafiamy także na zbroje i apteczki. Naszego bohatera wyposażono w minikomputer, który mozolnie zbiera dane na temat miejsc, jakie odwiedziliśmy i będziemy odwiedzać. Analizuje też potwory i uzbrojenie, na jakie natrafiamy podczas wyprawy. Po co? Odpowiedź jest taka, jak sens tej gry. Można sobie poczytać, ale przydatnych informacji tam nie znajdziemy, gdyż eksterminacja wymaga minimalnego tylko wysiłku intelektualnego. Wystarczy w każdego stwora wpakować tyle ołowiu, aby skutecznie przekonać go do przeprowadzki w innym wymiar i tyle.

Poziom trudności gry został dopasowany do wszelakich gustów i umiejętności. Na najłatwiejszym stopniu zabawa jest banalna. Życie tracone w starciach z nieprzyjacielem samo się regeneruje, więc zginąć jest naprawdę trudno. Problemy zaczynają się na wyższych szczebelkach. Liczebność przeciwników w niektórych momentach potrafi przysporzyć niemałych kłopotów, ale na szczęście gadżety wzmacniające naszego bohatera rozmieszczone zostały sensownie.

Oprawa graficzna nie pozostawia wiele do życzenia. Nie olśniewają nas jakieś nowatorskie fajerwerki graficzne, ale całość utrzymana jest na równym, dosyć wysokim poziomie, szczególnie ładnie wyglądają wnętrza egipskich budowli.

Dźwięk także trzyma klasę. Brak co prawda czegoś zaskakującego, ale komentarze Sama (szkoda że tak rzadkie) są naprawdę niezłe.

Problemy zaczynają się przy konfiguracji komputera. Pentium III 550 ze 128 megabajtami pamięci i kartą Voodoo 3 potrafi gubić płynność. Na szczęście twórcy gry przygotowali ogromną liczbę opcji konfiguracyjnych, dzięki temu można grać płynnie, niewiele tracąc z jakości grafiki.

W SERIOUS SAM znajdujemy także tryb multiplayer, który umożliwia walkę na przygotowanych mapach lub próbę sił w pojedynku ze złem u boku znajomych (tryb współpracy). Ciekawostką jest opcja wyboru modów do gry, jednakże przyda się ona dopiero, gdy takie mody... powstaną (mają być regularnie publikowane w internecie). Domorośli projektanci leveli docenią możliwość tworzenia własnych map i modeli postaci, którą dają dołączone do programu edytory.

Grając w «POWAŻNEGO SAMA» trudno oprzeć się wrażeniu, że jego twórcy byli nieco niepoważni. Nie chcieli stworzyć gry przełomowej, takiej, która miałaby stać się inspiracją dla innych. Nie mieli także zamiaru robić konkurencji «Klejkowi» czy «Nierealnemu». Zdaje się, że po prostu dobrze bawili się, robiąc grę, a tej zabawy możemy zasmakować i my.

ACHKSIĘCIA

w QUAKE'U wszystko sprowadzało się do wybijania coraz większej liczby coraz mocniejszych przeciwników, w DUKE'U linia fabularna miała atrakcyjną, komediową otoczkę. Sporo było w okolicach zwiedzanych przez bohatera tajemniczych miejsc i elementów podtrzymujących nastrój. Można było na przykład wejść do sklepu dla dorosłych, gdzie były kabiny wideo, a w nich filmy... hmmm... przyrodnicze.

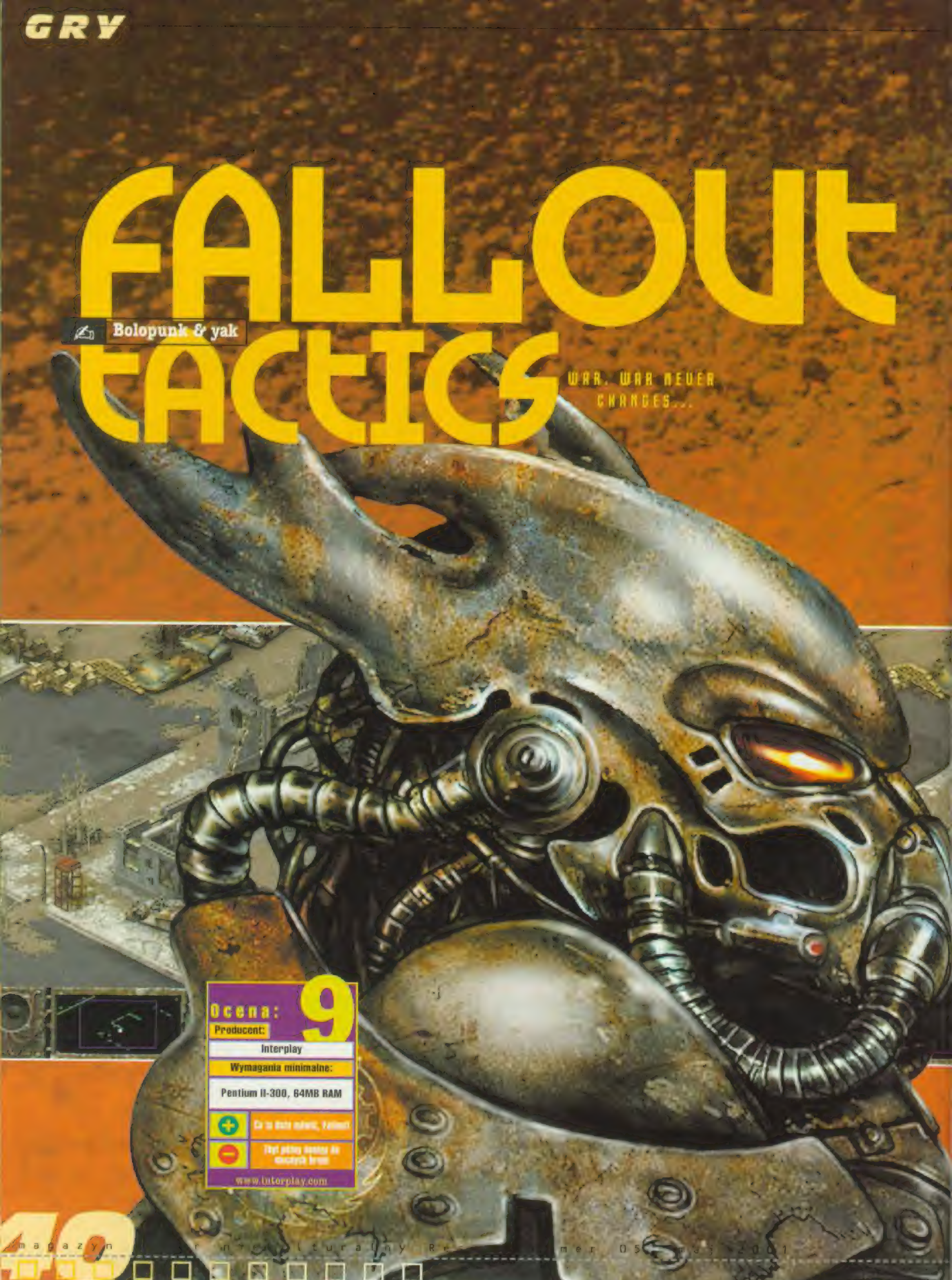
Także tryb multiplayer nie pozostawiał wiele do życzenia. Czysta rozrywka i trening refleksu. Tu nie trzeba było szybko obliczać prędkości, z jaką biegnie przeciwnik, aby skutecznie trafić go z raila, a duele nie kończyły się w momencie, gdy przeciwnik dorwał rakietnicę.

DUKE NUKEM jest nadal dla wielu z nas niedoścignionym wzorem. Czy DUKE NUKEM FOREVER przewyższy utytułowanego przeciwnika? Zobaczymy, a SERIOUS SAM jest na pewno krokiem w dobrym kierunku.

FALLOUT TACTICS

Bolopunk & yak

WAR. WAR NEVER CHANGES...



Ocena: 9

Producent: Interplay

Wymagania minimalne: Pentium II-300, 64MB RAM

Te cztery słowa wywołują u miłośników epokowego FALLOUTA przyjemny dreszczyk, kojarzący się z najprzyjemniejszymi chwilami spędzonymi przed monitorem. Brian Fargo przygotował nam trzecią już odsłonę swojego kultowego tytułu. Obie części „opadu" to jedne z najlepszych do tej pory stworzonych gier komputerowego RPG. Są jakością samą w sobie i do dziś stanowią niedoścignione wzór dla wielu bezpłodnych producentów gier. Oprócz bardzo ciekawej, zaskakującej, zawiłej i intrygującej fabuły wyróżniały się doskonale opracowanym systemem walki, który mimo swojej prostoty dostarczał wielu niezapomnianych wrażeń (ach te fantastyczne criticale) i stanowił wspaniały dodatek do wciągającej fabuły. Lojalnie uprzedzam, że nastawiających się na ujrzenie kontynuacji przygód swojego ulubionego „Vaultdwellera" czeka spory zawód, ponieważ w trzeciej części tej gry największy nacisk położono właśnie na walkę.

Wszelkie wątpliwości dotyczące sensowności takiego posunięcia rozwiewają się po pierwszych trzydziestu minutach gry, ponieważ... jest ona absolutnie rewelacyjna. Nowe podejście do FALLOUTA okazało się wyjątkowo celne i myślę, że choć najprawdopodobniej usatysfakcjonuje przede wszystkim fanów jego taktyczno-militarnej stro-

ny, to i wielbiciele typowo „roleplayowych" aspektów znajdą tu coś dla siebie. Stanie się tak, ponieważ wbrew pozorom FALLOUT TACTICS nie wymaga jedynie masowego likwidowania wrogów w kolejnych misjach. Fabuła jest tu równie istotna!

LEPSZE JA NIŻ JA

Wcielamy się w postać świeżo upieczonego rekruta Bractwa Stali, który zamienił niebieski dres z napisem „Vault 13" na znacznie bezpieczniejszy „power armour". Zadanie gracza w bractwie jest na tyle kluczowe, że bez niego przełożeni nie będą w stanie przywrócić dawnej świetności tej najbardziej prawej organizacji w zanarchizowanej, postapokaliptycznej rzeczywistości. Dodatkowo, podobnie jak w poprzednich odsłonach gry, tworzymy postać (system jej generowania nie zmienił się prawie wcale, na szczęście) oraz ją „pakujemy", czyli zarabiamy punkty doświadczenia. Po zebraniu dostatecznej ich liczby na ekranie pojawia się nadzwyczaj satysfakcjonujący komunikat „level up".

Struktura nowej produkcji Interplaya jest prosta jak konstrukcja cepa. Naszą heroiczną drużyną dowodzi generał BOS-u (Brotherhood of Steel) – stary, zaprawiony w walce wiarus, który w typowym dla przełożonych, szorstkim stylu, przekazuje nam informacje dotyczące kolejnych misji. Tuż po odprawie udajemy się (najczęściej) do miejscowej zbrojowni, gdzie dobieramy, w zakresie zaoszczędzonej wcześniej gotówki, najprzyjemniejsze maszynki do eliminacji wrogów. Po wykonaniu tej czynności pozostaje już tylko dojechanie (lub spacer) do celu misji i jej pomyślne ukończenie. Mimo, że gra oparta jest na starym jak świat schemacie wypełniania kolejnych zadań, nie jest przez to ani przez chwilę nużąca. Każde kolejne wyzwanie jest logicznie połączone z poprzednim i kolejnym zarazem. Odnosimy dzięki temu wrażenie, że gra stanowi logiczną całość, a nie jest jedynie sztampowym zestawem ćwiczeń taktycznych

RTS FALLOUT

Do wrogów możemy podejść na kilka różnych sposobów, dzięki wielu innowacjom, jakimi uraczyli nas producenci. Przede wszystkim zaimplementowana została możliwość prowadzenia akcji w „czasie rzeczywistym". Jest to doskonała opcja dla tych, których drażnił w poprzednich dwóch częściach notoryczny brak punktów ruchu tuż przed oddaniem kończącego strzału. Teraz nie będą musieli aż tak przejmować się owymi bezcennymi punktami, gdyż walka jest w tym trybie dużo bardziej dynamiczna. Eliminuje to oczywiście wiele zagrań taktycznych (podchodzenie przeciwnika, skradanie się, pieczołowite przygotowywanie formacji), ale zdecydowanie podwyższa poziom adrenaliny, co pewnie wielu graczom bardzo się spodoba.

DZIEGCIU ŁYŻKA

Bolopunq z Jasiem rozpływają się wręcz nad doskonałością najnowszego „Jagged Alliance killera", zupełnie ignorując wady, archaizmy i „upierdliwości" gry. Znów będę musiał zabawić się w złego porucznika i pisać o tym, jak „zaburaczona" jest gra wychwalana przez kolegów z redakcji. Ech, życie...

Zanim zacznę krytykować, pozwolę sobie mocno pochwalić. FALLOUT TACTICS jest godną spadkobierczynią dziedzictwa dwóch poprzednich części, a to już jest komplement gigantycznego kalibru. Do końca nie mogłem uwierzyć, że po odejściu kluczowych dla projektu ludzi do Troiki (lada dzień wydadzą wyśmienite podobno ARCANUM) wyjdzie zeń coś dobrego. Czas chyba z angielska ugryźć się w stopę, bo wszystko tu trzyma się kupy i od monitora odrywać trzeba graczy palnikiem i obcęgami. Nawet fabuła w tej strzelance jest na tyle spójna i utrzymana w falloutowym duchu, że można FT uznać za oficjalną kontynuację poprzednich gier. Brawo!

Programiści firmy Microforte, współautorzy gry, są chodzącym potwierdzeniu tezy o braku ideałów. Niektóre jej fragmenty udało im się naprawdę gruntownie skopać. Jednym z najbardziej denerwujących „buraków" jest brak promocji towarzyszy broni zabieranych na misje. Mimo zdobywanych leveli nie awansują w szeregach Bractwa tak jak główny bohater. Czasem zdarza im się nawet tracić punkty doświadczenia za wypełnione misje!

Bardzo dezorientujący jest jeden ze „stanów" postaci – zabandażowanie. Utrzymuje się przez długie tygodnie i nie wiadomo, czym go zlikwidować. Kiedy już dojdziemy, że robi się to przy pomocy Torby Lekarskiej, czeka nas niespodzianka. Otóż trzeba czekać, aż postać odniesie jakieś rany, inaczej nie da się zdjąć bandaży! Paranoja. Torba kosztuje przy okazji tyle, że we wczesnych stadiach gry nie powinno się jej w ogóle kupować.

Oziwactwem jest wielkie zróżnicowanie cen w obrębie bunkra BOS. Pamiętajcie, aby broń i amunicję sprzedawać u... lekarza. Dostaniecie za nią zdecydowanie więcej, niż u speca od narzędzi zbrodni. Równie smutny jest fakt, że naczelny konował jest tak naprawdę zaledwie aptekarzem, oferując medykamenty za ciężką kasę. Nie potrafi nikogo leczyć! Cały pomysł ze SPRZEDAWANIEM rekrutom Bractwa broni i akcesoriów jest kompletnie poroniony. Wyobrażacie sobie żołnierzy polskiego wojska kupujących karabiny na bazarze pod kantyną?

Nie popisali się artyści tworzący sprajty postaci. Przedstawiciele jednej płci wyglądają prawie zawsze tak samo, różniąc się głównie kolorami odzieży i owłosienia. Nie da się na pierwszy rzut oka odróżnić na przykład Rebeki od Fairsight. Do animacji nie można się na szczęście przyczepić, choć niektóre ewolucje w przysiadzie wyglądają naprawdę pocieszne.

Bardzo dużym problemem jest fatalna sytuacja trybu multiplayer. Można stworzyć jedną postać – ultrapakera i z powodzeniem łoić tylki przeciwnikom próbującym stosować finezyjne taktyki przy użyciu wieloosobowej grupy. Autorzy gry zapowiedzieli łatką zmieniającą ten stan rzeczy. Pierwsza ukazała się kilka dni temu. Poprawia wyświetlanie niektórych przedmiotów w inwentarzu. Tylko tyle...

Mimo wymienionych wyżej głównych wad gry, zgadzam się z oceną duetu B&Y. FALLOUT TACTICS to bardzo dobry produkt, a z czasem stanie się z pewnością pozycją kultową.

RooS

Nie zapomniano na szczęście o ludziach wielbiących bardziej wysublimowane sposoby eliminacji niebezpieczeństw (nie bez powodu w tytule znajduje się słowo „tactics"). Poza opcją kucania i kładzenia się na ziemi, możemy uniknąć znalezienia się w polu widzenia wroga również dzięki możliwości ustawienia poziomu agresywności swojej drużyny od tzw. „baranka", poprzez nastawienie neutralne, aż do „wściekłego koksiarza". Możemy też kazać naszemu drużynowemu snajperowi wdrapać się po drabince i osłaniać ekipę „ziemną" z wieżyczki strażniczej, lub wskoczyć za kółko jednej z kilku modnych obecnie na post-atomowych pustkowiach maszyn kołowych, by siać terror wśród zaskoczonej, pieszej ekipy wroga.

CO SIĘ STAŁO Z BOZAREM?

Dostępny w grze arsenał jest bardzo rozbudowany. Wielki asortyment broni „białej" rozpoczynają żałosne skalpele i „tulipany". Później dorabiamy się kijów baseballowych, kluczy francuskich, maczet i innych mniej lub bardziej kolczastych obuchów. Broń palna to inny wszechświat. Większość jest dobrze znana fanom serii, jest też kilka bolesnych nieobecności (np. „bozar"). Z nowych, a ogólnie znanych, wymienię jedynie AK47 i M16. Należy jednak uważać ze zbyt częstym naciskaniem na spust, ponieważ amunicja do co lepszych broni kończy się nadzwyczaj szybko, a jej uzupełnienie potrafi opróżnić portfel niejednego rekruta.

Po wstępnym zapoznaniu się kilka miesięcy temu z demem FALLOUT TACTICS doszedłem do wniosku, że nie będzie to tak wspaniała gra, na jaką przygotowywały mnie zapowiedzi. Kilkanaście godzin spędzonych przy pełnej wersji spowodowało jednak, że prawie zapomniałem już o tych bzdurach, które opowiadałem znajomym, gdy pytali mnie o ten tytuł. Uważam, że połączenie doskonałego, sprawdzonego w poprzedniczkach klimatu, świetnie zmodyfikowanego systemu walki i rewelacyjnej fabuły dało efekt znacznie lepszy, niż przewidywałem. Jest to absolutny hit sezonu, który na 100 proc. zapisze się w annałach komputerowej rozrywki.

SCHIZM

PRAWDZIWE WYZWANIE

K AVALON i AVALON Multimedia zapraszają na największą i najlepszą grę przygodową trzeciego tysiąclecia!
ykonana w Polsce przy współpracy artystów z całego świata multimedialna przygoda dostępna będzie na dwustronnej
ycie DVD (10GB) lub w nieco odchudzonej, ale mimo to ogromnej i doskonałej graficznie wersji CD.
zewidywany termin premiery - koniec kwietnia 2001 roku. Więcej informacji w internecie.

www.schizm.com www.lk-avalon.com

CATAN

PIERWSZA WYSPA

PACYFISTYCZNE RACHOWANIE KOŚCI

Gry grales w SETTLERS albo w CULTURES? Lubisz gry strategiczno-ekonomiczne? Drażni cię, że każda kolejna produkcja z tego „worka" jest krokiem wyżej wymienionych? Zdecydowanie powinieneś zwrócić uwagę na najnowszy, w pełni spolszczony program ze stajni Topware.

Jego fabuła nie należy do zaangażowanych, ale warta jest krótkiej wzmianki. Wcielamy się w wodza jednej z kilku grup bardzo wesołej, pacyficznie nastawionej i lekko neurotycznej społeczności, która wylądowała na tytułowej wyspie. Szybko okazuje się, że jest ona za mała

na tyle wspólnych, iżeli więc jedna z grup szybko nie obejmie kontroli nad resztą, dojdzie do rękoczynów. Jako pacyfistycznie nastawiony

niej skomplikowanych powiązań ekonomicznych. Jest to bowiem komputerowa wersja gry planszowej, o której, szczerze się przyznam, nigdy w życiu nie słyszałem. Do tego w produkcję zaangażowana jest firma Ravensburger, kojarząca się raczej ze świetnymi puzzlami, a nie komputerową rozrywką.

Strona wizualna CATAN nie jest porywająca, aczkolwiek spełnia swoje zadanie w zupełności. Ma dwa tryby - pierwszy to widok a la SETTLERS, a drugi jest odzwierciedleniem oryginalnej planszy do gry. Na wyspę patrzymy wtedy z „lotu ptaka", tj. widzimy hexy w całej okazałości. O ile pierwszy wariant jest znacznie bardziej atrakcyjny wizualnie, o tyle korzystanie z niego jest niewygodne. Drugi widok, choć prezentuje się mniej okazale, po prostu pozwala grać normalnie, tzn. efektywnie.

Ideą gry jest zwycięstwo ekonomiczne. Osiągamy je przez skolonizowanie jak największej części wyspy przy pomocy osad (później miast), które stawiamy za surowce zdobyte z heksów bądź kupione od przeciwników.

Kwestię surowców rozwiązano ciekawie i nowatorsko. Na początku rozgrywki stawiamy dwie osady, które sąsiadują z trzema heksami. Każdy heks ma swój numerek od 2 do 12. Rozpoczynając rundę, każdy z konkurentów rzuca dwiema kostkami. Wynik rzutu powoduje, że gracz którego osada sąsiaduje z heksem o korespondującym numerze, dostaje za ów heks surowiec. Często zatem zdarza się, że po rzucie nie dostaniemy nic, a przeciwnik krocie.

Nie jest to jednak jedyna możliwość pozyskiwania surowców. Z każdym graczem możemy na bieżąco handlować, jeżeli obie strony dojdą do porozumienia. Dostępne są także specjalne

karty, kupowane za odpowiednią ilość surowców, które na różne ciekawe sposoby wpływają na przebieg rozgrywki. Urozmaiceniem jest tzw. złodziej, dzięki któremu po wylosowaniu cyfry 7 możemy ukraść jeden surowiec przeciwnikowi.

Kluczem do udanych podbojów jest zatem umiejętne zarządzanie surowcami, i rozmieszczenie osad dające największe prawdopodobieństwo ich pozyskania. I choć rozgrywka może wydać się bardzo przypadkowa, nie jest taka, gdyż całość rozgrywki dobrze wyważono.

Z czystym sumieniem polecam CATAN nie tylko miłośnikom gier taktyczno-ekonomicznych. Stare patenty tutaj się nie sprawdzają, więc nawet mniej obeznani z tym gatunkiem gracze mają więc szansę zostać wybitnymi władcami. Chuchamy w wirtualne kostki i do dzieła!

Ocena 75

Producent: topware

Wymagania minimalne: Pentium II 200, 32MB RAM

SIMS BALANGA

A PO PRACY...

Niewiele gier w historii komputerowej rozrywki zebrało tyle nagród i pochwał co THE SIMS. Gdyby każda wysoka ocena i komplement miały wymierną cenę w złocie, siedziba firmy Maxis mogłaby przejąć funkcję fortu Knox i służyć jako miejsce przechowywania amerykańskich rezerw złota. Zapewne i bez tego jej autorzy nie klepią biedy, bo ich produkt długo utrzymywał się w czołówce najlepiej sprzedających się gier. Bywało i tak, że w pierwszej dziesiątce znajdowała się zarówno „THE SIMS", jak i dodatek do niej, ŚWIATOWE ŻYCIE.

Twórcy nie spoczęli na laurach i przygotowali nowy add-on. Poprzedni dodatek koncentrował się na zawodowo-domowym aspekcie życia Simów (ciekawe kariery, tuziny przedmiotów i mebli), „BALANGA" w całości poświęcona jest imprezowaniu i kontaktom towarzyskim. Nie znajdziemy w niej nowych profesji, nie poprawiono też drobnych niedoróbek. Nadal czas w maxisowej czasoprzestrzeni płynie irytująco szybko, a oddanie moczu i umycie rąk zajmuje Simom pół godziny.

Wady „THE SIMS" nigdy jednak nie były znaczące, a atrakcje, jakie zafundowano nam w „BALANDZE", czynią z nich cień wspomnienia.

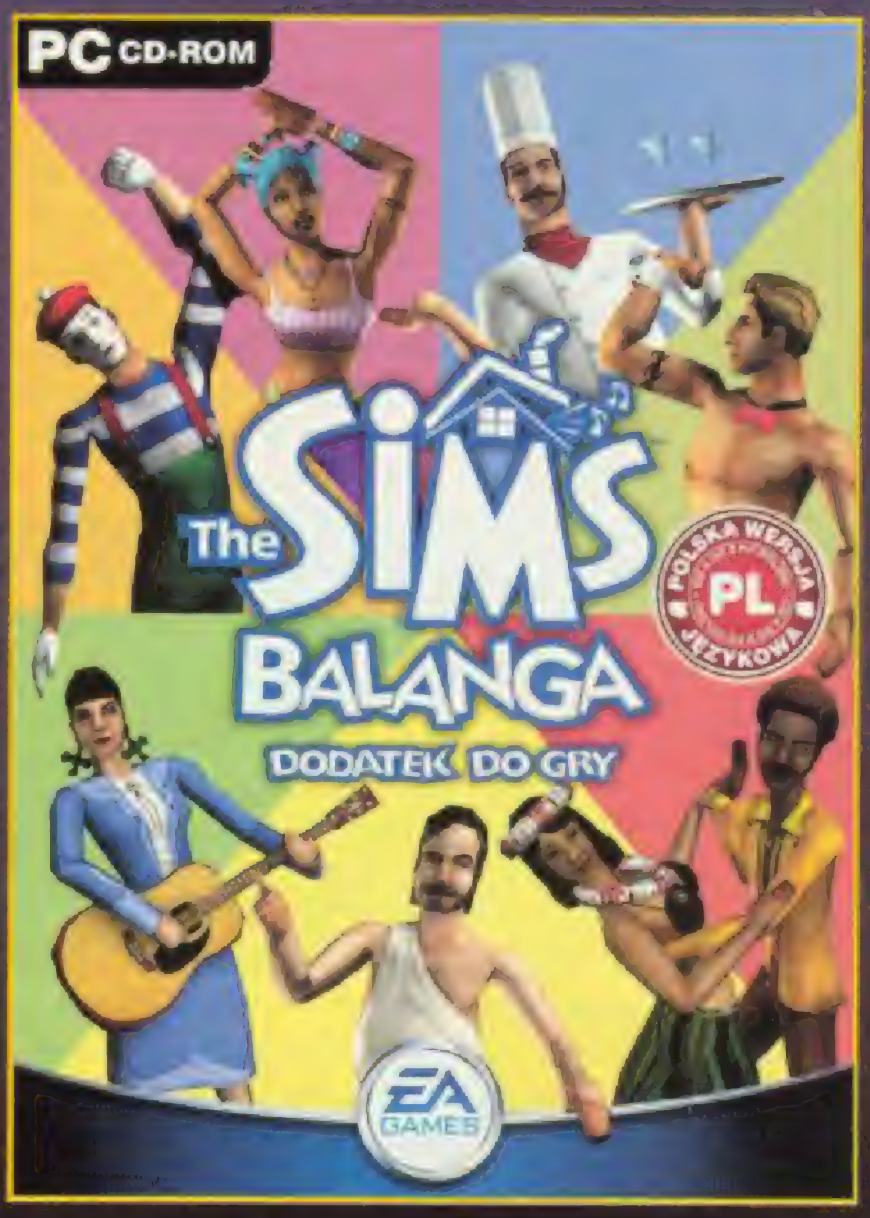
Jak wspomnieliśmy, dodatek koncentruje się na społecznym życiu Simów, a każdy jego przejaw i element został wzbogacony. Zacznijmy od budowy i meblowania domu. W odpowiednich menu znajdujemy blisko setkę nowych sprzętów, urządzeń, tapet, podłóg i innych elementów. Korzysta z nich większa liczba ludzików – przy ognisku zasiąść może nawet osiem osób, cztery skorzystają z wielkiej fajki wodnej (tutaj będącej urządzeniem do... puszczania baniek), zaś mechaniczny koń, choć jednoosobowy, zgromadzi grupkę widzów. Wyposażenie wnętrz, prócz starszych motywów, wzbogacone zostało o trzy nowe grupy tematyczne – kowbojski, plażowo-karaibski i techno. Szczególnie ciekawy jest ten drugi – kilkoma kliknięciami nasz dom przerobić możemy na dyskotekę z profesjonalnym oświetleniem, wielkim stołem mikserskim na którym swych sił próbować mogą Simy, kolorowym parkietem i klatkami, w których tańczą goście. Ciekawy jest też mebelek, umożliwiający przebranie wszystkich gości w utrzymane w jednym stylu stroje, na przykład togi, wdzianka w stylu rave albo oficjalne garniaki i sukienki. Przydaje się też barek, serwujący drinki (Simy mogą wypić za dużo...).

Sporym urozmaiceniem jest pięć nowych gatunków muzycznych chętnie witanych na imprezach (rap, techno, country, disco i coś, co kojarzy się z Hawajami i plażą) i odpowiadające im pięć stylów tanecznych. Prócz nich nasze Simy zyskały kilkanaście nowych ruchów, co powoduje, że zachowują się sporo naturalniej, niż dotychczas.

O to, by impreza była interesująca i udana (a zdarza się, że jest nudna albo kończy się kłótniami i scenami zazdrości) pomagają dbać nowe postacie niezależne. Facet z firmy cateringowej zadba o organizacyjno-posiłkową część zabawy, tancerka lub tancerz wyskakujący z tortu rozruszają balangę, flirtując z gośćmi, zaś mim przyciągnie uwagę na przykład numerem z niewidzialną klatką.

Warto dodać, że twórcy opisów przedmiotów z każdym dodatkiem szlifują formę. Gra została tradycyjnie doskonale spolszczona, więc kłaniamy się w pas autorom lokalizacji, uważając na bolący od śmiechu brzuch.

Warto dodać na koniec, że „BALANGA" jest dodatkiem pracującym tylko z pełną wersją gry. Razem z nią i „ŚWIATOWYM ŻYCIEM" tworzy pełen zestaw, grę kompletną pod każdym względem. Już nic nie stoi na przeszkodzie, by nasze Simy prowadziły życie dokładnie takie, jakie zaplanujemy. Moje ostro imprezują. W końcu jednak zabraknie pieniędzy, bo balangowanie to kosztowny sposób na życie.



Shmudas

Ocena: 8.5

Producent: MAXIS

Wymagania minimalne: Pentium 233, 32MB RAM

www.thesims.com

SCREAM
SPADŁ NA C

SERIA SCREAMER

... liczy sobie już ponad pięć lat i obejmuje cztery części. Pierwsza i nadal najlepsza ukazała się w 1995 roku i jak na tamte czasy była po prostu świetna. SCREAMER był produktem dopracowanym, przyciągał niesamowitą grywalnością i szybką, szczegółową grafiką. Namieszał na rynku gier komputerowych niemało — konkurował nawet z samym NEED FOR SPEED, ale tak naprawdę gry te bardzo się różniły.

Producent, który wtedy zajmował się serią, firma MILESTONE, niedługo potem (1996 rok) wypuścił na rynek kontynuację przeboju. Zdołała ona pobić poprzedniczkę pod względem popularności i liczby sprzedanych kopii. Oceny w prasie komputerowej były bardzo wysokie, a mimo to wszyscy jednogłośnie stwierdzili, że „to już nie to samo". Druga część była bowiem bardziej dojrzała i symulacyjna. Samochód zachowywał się dziwnie, jakby płynął po nawierzchni — miał zbyt miękkie zawieszenie, co objawiało się trudnościami w zapanowaniu nad nim.

Pod koniec roku 1997 próbowano wskrzesić serię, ale bez powodzenia — SCREAMER RALLY okazał się grą tak żałosną, że nawet nie wartą wspomnienia.

SCREAMER 4x4 w ciekawy sposób podchodzi do mocno ostatnio eksploatowanego tematu wyścigów samochodów terenowych. Zabawa ta nie jest przeznaczona dla kierowców miłujących szybką i zręcznościową jazdę, taką, jakiej z rozkoszą zaznawaliśmy w dynamicznym 4X4 EVOLUTION. SCREAMER kładzie większy nacisk na symulacyjny aspekt jazdy — sposób pokonania trasy pod względem technicznym i umiejętności prowadzenia samochodu, mniej wagi przykładając do stylu, w jakim jeździmy i czasów, jakie osiągamy. Tym razem zręcznościowy aspekt rozgrywki zarezerwowany jest tylko dla trybu multiplayer.

Do dyspozycji dostajemy kilka wariantów gry. Pierwszy, z którym powinniśmy się zapoznać, to TUTORIAL, dający nam pojęcie o nieco nowatorskim sposobie prowadzenia i zachowania się samochodu, a także o zasadach panujących podczas wyścigu. FREE DRIVE to tryb, dzięki któremu bez skrępowania możemy sprawdzić w praktyce nabyte wcześniej umiejętności. Trybu CHAMPIONSHIP nie trzeba chyba nikomu bliżej przedstawiać, wiadomo, że chodzi o rozgrywane dłużej mistrzostwa. Abyśmy nieco potrenowali i rozgrzali się przed walką o główne laury, przygotowany został tryb TROPHY. Ostatnim z wariantów rozgrywki jest PATHFINDER, który polega na terenowej jeździe na orientację.

Niesamowicie rozbudowano opcję gry wieloosobowej. Pięć zróżnicowanych wariantów zapewnia szaloną i wartką akcję — każdy wirtualny kierowca znajdzie tu coś dla siebie. CATCH UP to tryb wyglądający podobnie do zabawy w „berka", DESTRUCTION polega oczywiście na niszczeniu samochodów przeciwnika, a KING OF THE HILL na zepchnięciu pozostałych uczestników zabawy ze wzgórza, na którym odbywają się zawody. POINT TO POINT RACING to wyścig po trasie wypełnionej bramkami, które trzeba po kolei zaliczać, a OFF-ROAD RALLY to standardowy wyścig na zamkniętym torze.

Swoje umiejętności możemy sprawdzić zasiadając za kierownicą jednego z dostępnych wozów, a wybór jest niemały. W garażu stoją

MER 4X4

ZTERY KOŁA

Ocena: 7

Producent: Clever's

Wymagania minimalne: Pentium II 366MHz, 32MB RAM, 70MB HDD

+ Tryb Multiplayer.

− Tryb Singleplayer.

www.vie.co.uk

m.in.: JEEP CHEROKEE, JEEP CJ7, JEEP WRANGLER, LAND ROVER DEFENDER, MERCEDES G WAGON, MERCEDES UNIMOG, MITSUBISHI SHOGUN, TOYOTA HI LUX PICKUP i TOYOTA LANDCRUISER. Moim ulubieńcem stał się MITSUBISHI SHOGUN, samochód bardzo uniwersalny, krótki (przez co bardzo zwrotny) i poręczny w prowadzeniu. Nie ma może wyśrubowanych parametrów, ale nie one są w tej grze najważniejsze. Dodatkowym smaczkiem jest fakt, że w każdym z samochodów występuje kilka rodzajów silnika.

Dlaczego jest to ważne? Ci, którzy jeżdżą samochodem na co dzień wiedzą, że nie zawsze moc świadczy o przydatności maszyny - liczy się przede wszystkim moment obrotowy silnika. Im jest on większy, tym bardziej elastyczny i wydajny jest silnik przy niskich obrotach. Bardzo się to przydaje w górzystym terenie, gdzie maksymalna szybkość nie jest najważniejsza.

W trybie dla pojedynczego gracza przychodzi nam się ścigać po sześciu zróżnicowanych terenach, na których wytyczono sześćdziesiąt torów. Góry skaliste, piaskowe, podmokłe tereny czy wyschnięte koryto rzeki to kilka z wielu scenerii dostępnych w nieco rozszerzonej wersji również w trybie MULTIPLAYER. Liczba tras jest jak najbardziej zadowalająca, a tereny bardzo zróżnicowane i ciekawie ukształtowane. Wiele jest nierówności, stromych i krętych podjazdów, wertepów oraz zdradliwych krzaków i drzew. Jazda po całkowicie płaskim terenie jest tutaj rarytasem, o który często błaga nasz wirtualnie poobijany zadek.

Największą frajdę daje pokonywanie trudnych przeszkód terenowych. Niektóre trasy zaprojektowano tak, że musimy na przykład wspiąć się wozem na stojącą pośrodku gigantyczną górę, której kąt nachylenia przyprawia o drżenie kopyt najsprawniejsze kozice górskie. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że góry takiej nie pokonamy wyłącznie rozpędzając samochód i cisnąc pedał gazu. Kluczem do sukcesu jest sprawne operowanie układem różnicowym zainstalowanym w samochodzie terenowym, rozdzielającym moc na poszczególne koła. Jest to chyba pierwsza gra, w której tak dokładnie potraktowano ten aspekt jazdy „terenówką". Manewry te są nielatwe, ale możemy nauczyć się ich w TUTORIAL'u.

SCREAMER 4x4 to dobra, ale bardzo nierówna gra. Wiejący nieco nudą i mało dynamiczny (na szczęście «do przełknięcia») tryb SINGLE PLAYER blednie przy maksymalnie grywalnym i dopracowanym trybie dla wielu graczy. Do zabawy na pewno zachęca ciekawe, techniczne, podejście do tematu jazdy samochodem terenowym i duży wybór najpopularniejszych marek mocarnych maszyn. Jaki jest więc werdykt? Dyplomatyczny - jeżeli masz kilku kumpli, z którymi możesz radośnie popykać w sieci lub lubisz symulację samochodu terenowego, to jest to gra właśnie dla ciebie...

Kroger

RYCERZE KRÓLA ARTURA

ZA OKRĄGŁYM STOŁEM

Krooger

Rzecz dzieje się w V w. w Anglii, która po podbiciu przez Rzymian pozostawiona została na pastwę losu i narażona na ataki hord barbarzyńców.

Wcielamy się w Bradwen'a, nieślubnego syna króla Atrebatów - Cadfanan'a. Naszym zadaniem będzie uratowanie królestwa, które zostało właśnie najechane przez oddziały Sasów. Ktoś musi położyć kres rzezi. Ktoś musi uratować królestwo.

Gra rozpoczyna się w pracowni Mistrza Foulque, nadwornego kronikarza, który zaczyna opowiadać legendę o Bradwenie, jednym z Rycerzy Okrągłego Stołu. To ważny moment, w ten sposób wybieramy bowiem drogę, którą będziemy dalej podążać. Zależnie od tego, czy chcemy usłyszeć historię o Bradwenie Paladynie czy o Bradwenie Celtyckim Rycerzu, przebieg późniejszej rozgrywki będzie dla kazdego z tych dwóch wariantów inny. Bradwen jest inaczej ubrany, posługuje się inną bronią i obraca wśród innych ludzi.

RYCERZE KRÓLA ARTURA to gra, która z początku bardzo mnie wciągnęła. Bogactwo krajobrazów, wspaniały klimat i bardzo sprawnie rozwijająca się fabuła sprawiały, że pierwsze godziny grania zleciały migiem. Oprawa wizualna w postaci trójwymiarowego otoczenia również mnie urzekła. Nawet na tak wysłużonym akceleratorze grafiki 3D, jakim jest VOODOO II, gra w wysokiej rozdzielczości pracowała bez jakichkolwiek zająknięć. Smacznym kąskiem okazała się HISTORYCZNA BAZA DANYCH, jasno opisująca czasy, w których dzieje się gra, dzięki czemu szybko można się wczuć w realia tej odległej epoki. Wraz z naszymi postępami w grze zasoby bazy uzupełniane są o nowe fakty i wydarzenia związane z akcją gry.

Mimo początkowych zachwytów, dalsza zabawa przyniosła rozczarowania. Gra posiada kilka znaczących wad, które w decydujący sposób wpływają na końcową ocenę. Główne mankamenty to monotonia rozgrywki owocująca częstymi momentami nudy. Fabuła, fakt, jest ciekawa i wciągająca, ale co z tego, skoro ponad połowę czasu spędzamy jeżdżąc na koniu w poszukiwaniu rozwiązania zagadki, bez którego nie posuniemy się dalej. ARTHUR'S KNIGHTS odpycha też nieco liniowością rozgrywki. Mimo początkowej swobody wyboru scenariusza (Celtycki Rycerz lub Paladyn) i odrębnego dla każdego z nich przebiegu scenariusza, droga do celu jest odgórnie ustalona. Nie mamy właściwie żadnego wpływu na tok wydarzeń, robimy swoje, a akcja toczy się własnym torem. Już na początku, grając Bradwenem jako Celtyckim Rycerzem, w walce z jednym z saskich najeźdźców tracimy swój miecz i mimo, że na dziedzińcu widzimy dużą siekierę opartą o ścianę budynku, MUSIMY używać w dalszych pojedynkach broni poległego przeciwnika. Gorzej, że nie mamy również wpływu na przebieg samego pojedynku. To, czy wygramy, zależy od tego, czy z posiadanym uzbrojeniem „jest to nam pisane" w scenariuszu.

Grę mogę polecić z czystym sumieniem jedynie graczom, którzy cenią w przygodówkach ciekawą fabułę i przymkną oko na wymienione wady. Dodatkowym atutem powinien być fakt, że gra została całkowicie i rzetelnie spolszczona, co dla CD Projektu stało się już standardem. Wszyscy inni gracze powinni sobie jednak ten tytuł odpuścić i rozejrzeć się za czymś bardziej dynamicznym i dopracowanym.

Ocena: 6

Producent:	Cryo Interactive
Wymagania minimalne:	Pentium II 300MHz, 64MB RAM, 200 MB HDD
+	fabuła
−	[illegible]

www.cryo-interactive.com

PRO RALLY 2001 PL

GRANIE TANIE NIESŁYCHANIE

Gdy w lutym wpadła w moje ręce anglojęzyczna wersja PRO RALLY 2001, jej dystrybutor (firma LEM) zapewniał, że gra niebawem zostanie zlokalizowana. Nie zdążyłem wrzucić drugiego biegu, a już wRed_akcji wylądowało zapakowane w celofan pudełko z profesjonalnie spolszczonym produktem.

Kolejny raz zadumałem się. Nad sensem przekładania na język polski wyścigów samochodowych zastanawiałem się już, grając w COLIN MCRAE RALLY 2. Lokalizowanie gier stało się na polskim rynku standardem. Szczególnie ważne jest to w przypadku gier, w których kluczem do sukcesu jest rozmowa (przygodówki) albo duża ilość tekstu pisanego (erpegi). Czy sensowne jest spolszczanie także wszystkich samochodówek? Każdy kierowca wie przecież, gdzie jest gaz i hamulec. A może w końcu nastały oczekiwane przez dużą część graczy czasy spolszczania każdego produktu pojawiającego się na naszym rynku? Oby.

O grze wystarczająco wiele napisałem w numerze marcowym. Zręcznościowe wyścigi w dobrym wykonaniu, dostarczające słusznej dawki adrenaliny są tym, co (nie tylko ja) lubię najbardziej i przy czym najlepiej się bawię. W tym przypadku nie mogło być inaczej.

Z braku miejsca nie rozwodziłem się w recenzji na temat oprawy audiowizualnej, która, muszę przyznać, urzekła mnie w obu wersjach PRO RALLY 2001. Grafika może się podobać, nawet mimo że drzewa stojące na poboczu są zwykłą, płaską bitmapą. Szkoda tylko że nie ma tutaj takich urozmaiceń, jakich zaznali kierowcy podczas ostatniego (i tak trudnego zresztą) Rajdu Portugalii, czyli krów ze znudzonym wyrazem pyska pałętających się po trasie.

A co do samej lokalizacji... Nie można jej, niestety, dać najwyższej noty, ale prezentuje poziom przyzwoity.

Prawie wszystkie teksty pisane i cała mowa zostały przełożone na język polski. Napisałem „prawie", bo na przykład napisy na wyświetlaczu HUD oglądanym w czasie jazdy samochodem pozostały oryginalne, co na początku jest nieco dezorientujące. Oznaczenia czasów również uniknęły tłumaczenia. Jest jeszcze kilka tego typu kwiatków, ale na szczęście nie przeszkadzają w grze jakoś szczególnie.

Całkiem dobrze nauczył się polskiej mowy pilot, który w obcojęzycznej wersji żywo reagował na naszą jazdę, nie tylko podając nam przebieg trasy, ale również komentując nasze poczynania. Odnosiłem nieraz wrażenie, że gość, który siedzi w fotelu obok mnie, naprawdę bardzo przeżywa wyścig. Klimat ten podczas lokalizacji oddano znakomicie. Polski lektor jest tylko zbyt poważny — sprawia wrażenie kogoś czytającego tekst z kartki, angielski był jak najbardziej „wyluzowany".

Największą zaletą PRO RALLY 2001, przyćmiewającą wszelkie pozostałe, jest na pewno cena gry. Najnowsze, w pełni zlokalizowane, profesjonalnie przygotowane wyścigi, (ocena 7,5) dostajemy już za niecałe pięćdziesiąt złotych! Stosunek jakości do ceny — wzorcowy. Trudno mieć wątpliwości.

RTL SKISPRINGEN: HERAUSFORDERUNG 2001

Zaczęło się niewinnie. Ktoś ściągnął z netu DELUXE SKY JUMP, ktoś zaczął w to grać. Nagle okazało się, że siedzimy po nocach w kilka osób i namiętnie bijemy rekordy w grze o poziomie internetowego shareware'u. Drugim etapem naszej małyszomanii stała się gra RTL SKISPRINGEN: HERAUSFORDERUNG 2001, wydana przez niemieckiego giganta multimedialnego RTL.

Pierwsze uruchomienie szokuje. Piękne kolory, duże postacie w odlotowych jaskrawych ciuchach, szczegółowo odzwierciedlona skocznia i jej najbliższe okolice. Po kilku skokach, z których żadnego nie udało mi się zakończyć lądowaniem stwierdziłem, że gra jest trudna i w pewnym sensie można ją uznać za symulator. Dobre miejsce wybicia, idealne przejście do pozycji V i utrzymanie jej w locie oraz wybranie momentu lądowania to naprawdę niełatwe elementy.

Postać tworzymy jak w grach RPG. Wybieramy imię, narodowość, wiek oraz rozdzielamy punkty na poszczególne atrybuty fizyczno-technicznej sprawności skoczka. Za zarobione pieniądze kupujemy lepsze narty i strój, możemy również wynająć trenera, który pomoże poprawić poszczególne współczynniki zawodnika.

Niestety, nie możemy poskakać na dużej liczbie obiektów, które istnieją w rzeczywistości, a co najgorsze nie ma żadnej skoczni „mamuciej". RTL'owi nie udało się też kupić licencji na używanie prawdziwych danych z sezonu 2001 i tabele wypełnione są poprzekręcanymi nazwiskami zawodników (Adami Maliszi!), co również psuje zabawę. Niewybaczalny jest też fakt, że symulowany przez komputer Adam okupuje okolice dwudziestego miejsca, a Martin Szmidt z łatwością wygrywa prawie wszystkie zawody.

Mimo wszystko gra stoi na dobrym poziomie i zasługuje na wysoką ocenę. Po za tym, co nam, biednym fanom Mada, zostało po zakończeniu sezonu?

Ocena: 7

Producent: RTL

Wymagania minimalne: Pentium II 233, 32MB RAM

„PRZYGODY W CYFROLANDII- MATMA 2" oraz **„CYFROLANDIA — MAMO, CYFERKI ZNIKNĘŁY!"** to kolejne dwie gry edukacyjne dla najmłodszych użytkowników komputerów, tym razem nie przepadających za matematyką (a kto ją lubi?!). W „PRZYGODACH W CYFROLANDII" gracz poprzez wypełnienie szeregu zadań matematycznych musi odbudować zniszczoną przez złego generała Cyfrolandię. Na rozwiązanie czekają niezwykle trudne i odpowiedzialne zadania, pozwalające na zapoznanie się małego gracza z takimi działaniami jak dodawanie, odejmowanie i mnożenie oraz porównywanie otrzymanych wartości. Zakres wiedzy proponowany przez program obejmuje także operacje na liczbach całkowitych i ułamkowych, uzupełnianie brakujących cyfr w równaniach oraz rozpoznawanie kolorów. Jeśli prawidłowo wykonamy serię zadań z każdej z ośmiu dostępnych w programie gier (Jeżokolor, Cyfromost, Tajnokodnia, Strzelnicowo, Cyfrospad, Cyfrotris, Cyfryrynt, Cyfrowaga) w nagrodę przywrócony do świetności zostanie zniszczony przez generała Okrutnego kawałek Cyfrolandii. Grę kończymy po odbudowaniu całej krainy.

W **„CYFROLANDIA — MAMO, CYFERKI ZNIKNĘŁY!"** musimy wraz z Jasiem lub Małgosią oraz pomagającym im Małym Profesorkiem odnaleźć i namówić do powrotu cyferki, które obraziły się i uciekły od bardzo nielubiących matematyki dzieci. Okazuje się bowiem, że życie bez cyferek jest bardzo utrudnione, nie można sprawdzić jaki jest dzień tygodnia, która godzina itp., dlatego nasi bohaterowie muszą namówić cyferki do powrotu na swoje miejsca. W trakcie zabawy przychodzi nam zmagać się z pięcioma grami, które składają się na program. Należy do nich „Piekarnia", w której rozwiązujemy zadania z zakresu mnożenia liczb oraz „Wieża zegarowa", w której zapoznajemy się ze wskazywaniem czasu na zegarze i określaniem czynności, które wykonujemy o danej porze dnia. Kolejnym punktem naszej podróży jest „Sklep z cukierkami", w którym rozwiązujemy zadania z dodawania i odejmowania. Jeśli do tego rozprawimy się używaniem określonych nominałów pieniędzy na „Straganie z owocami" i rozpoznawaniem kształtów w „Sklepie z zabawkami" — grę możemy uznać za zakończoną. Odwiedzając każde z tych miejsc gracz może skorzystać z odpowiedniej opcji i wydrukować rozmaite obrazki związane z danymi zagadnieniami — między innymi kalendarz, plan lekcji, tabliczkę mnożenia, obrazek do kolorowania lub bryłę geometryczną do wycięcia i samodzielnego złożenia.

Jeżeli nie wiecie, jaki prezent sprawić młodszemu rodzeństwu (lub dzieciom...), zarówno zabawy w Cyfrolandii, jak i przygody prosiaczka Kwika (opis poniżej) powinny im się spodobać.

PRZYGODY W CYFROLANDII
CYFROLANDIA – MAMO, CYFERKI ZNIKNĘŁY!

Misiek

PRZYGODY PROSIACZKA KWIKA
ŚWIAT ZWIERZĄT

Pewnego razu w Cudownej Wiosce, w której mieszka Prosiaczek Kwik, zaczyna dziać się coś niedobrego. Z niewiadomych przyczyn wioska ulega zniszczeniu, a wszyscy jej mieszkańcy zaczynają chorować. Prosiaczek, chcąc uratować swoich przyjaciół wyrusza w długą podróż w poszukiwaniu Wodnej Wróżki mieszkającej w Oceanie Marzeń. Wróżka ma Magiczną Perłę, której zdobycie pozwoli Kwikowi na uratowanie wioski i jej mieszkańców.

Tyle fabuła. Kolejna część przygód sympatycznego prosiaczka, którego poprzednie przygody poznaliście w numerze 2/2001, stawia przed młodszymi użytkownikami pecetów wyzwanie polegające na przemierzeniu krainy pełnej różnych zwierząt. Aby przejść do kolejnego etapu wędrówki lub uzyskać przedmiot niezbędny do pokonania przeszkody, maluchy bawiące się z Prosiaczkiem będą musiały odpowiedzieć na zadawane im przez napotkane postacie pytania i zagadki. Za nieprawidłową odpowiedź stracą jeden z zabranych na wędrówkę Owoców Mądrości, a jeżeli ich odpowiedź będzie poprawna, mogą przejść do dalszej zabawy. Jeśli stracą wszystkie Owoce będą musiały zacząć grę od początku. W każdej chwili podczas gry mogą zasięgnąć podpowiedzi, korzystając z obszernej, wyjaśniającej wszystkie zagadnienia występujące podczas wędrówki Biblioteki Wiedzy. Każdy ekran gry wypełniony jest różnymi animacjami, które pojawiają się po kliknięciu w danym miejscu. Dodatkowo gracz może wybrać polską lub angielską wersję językową, program może więc z powodzeniem służyć jako ciekawa metoda osłuchania się z mową Szekspira.

EUROPA UNIVERSALIS PL

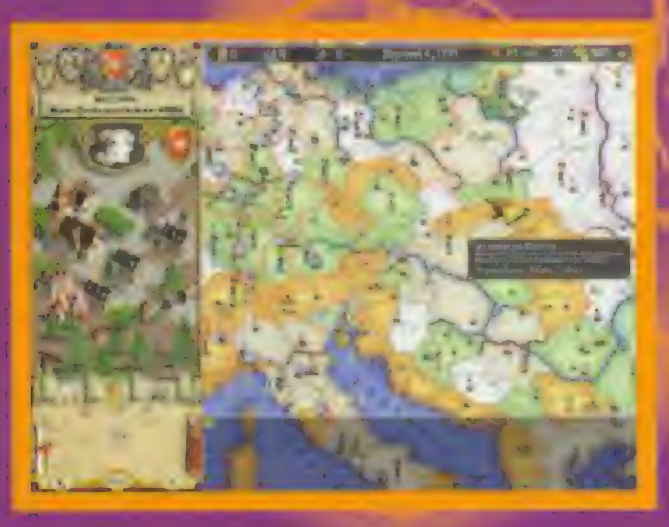
W marcowym numerze „Resetu" mieliście okazję przeczytać pełną pochwał recenzję gry EUROPA UNIVERSALIS. Zachwyciła nas złożoność rozgrywki, jej staranne wykonanie i ogólnie — doskonała jakość. Od tego czasu nasz zachwyt nawet wzrósł, gdyż firma Coda przetłumaczyła grę na język polski.

Dobry ruch — dla osób niezbyt obeznanych z angielskim zabawa tą skomplikowaną grą strategiczno-ekonomiczną była wręcz niemożliwa. Na szczęście tłumaczenie jest znakomite i bariera językowa nie stanowi już problemu.

Polską EUROPA UNIVERSALIS instaluje się szybciej niż jej angielskojęzyczną siostrę. Zaraz potem okazuje się, że wszystkie filmy zostały przetłumaczone na nasz język, do tego bardzo sprawnie. Idealnie dobrano też głos lektora.

Po uruchomieniu właściwego programu widać, że zespół lokalizacyjny uczciwie wykonał swoją robotę. W menu nie ma błędów ortograficznych ani stylistycznych, dobrze przetłumaczone zostały napisy i opisy. Trudno znaleźć poważniejsze błędy językowe, nie oznacza to jednak, że ich nie ma. Trafiają się tu i ówdzie wpadki ortograficzne (w całej grze jest ich kilka) i niezręczności stylistyczne, nie przeszkadzają jednak w zabawie. Autorzy przekładu poradzili sobie także ze stałą bolączką polskich wersji, polegającą na tym, że wielu angielskich słów przetłumaczyć się na polski bezpośrednio nie da i trzeba stosować omówienia. Dlatego tekstu do wyświetlenia jest więcej i w wielu miejscach używana jest zbyt mała czcionka.

Świetna gra strategiczno-ekonomiczna w dobrym przekładzie. Czy wirtualnym wodzom trzeba czegoś więcej?



Ocena: 9
Producent: Paradox Entertainment
Wymagania minimalne: Pentium 233, 64MB RAM,
+ karta 3dfx (wymagana)
− za mała czcionka
www.gremlin.com

Dla tych, którzy nie znają angielskiego, polskie wersje gier są błogosławieństwem. Niestety, nie zawsze wersja rodzima nadaje się do użytku, albo przynajmniej jest gorsza od angielskiej. Bywa też jednak, że polonizacja jest wzorowa. Z jaką sytuacją mamy do czynienia w przypadku MIGHT AND MAGIC 8?

Grę rozpoczynamy od wyboru postaci i jej charakterystyk. Oprócz cech takich, jak siła, wytrzymałość i inteligencja, decydujemy się też na rodzaj głosu. Niestety, to, co słyszymy, powoduje jedynie napady śmiechu. Dźwięki, jakie wydobywają z siebie kolejne postacie brzmią jakby zostały żywcem wyjęte z bajek dla dzieci (śpiewająca wampirzyca rządzi).

Ocena: 7
Producent: New World Computing
Wymagania minimalne: Pentium 233, 32MB RAM, akcelerator 3D mile widziany
+ język polski
− kilka drobnych, wydawczych wpadek
www.gremlin.com

Niezrozumiały jest także fakt, że minotaury i trolle dysponują takimi samymi zestawami głosów, nie różniącymi się przy okazji od tych, którymi dysponują ludzie czy elfy. Trudno zaakceptować barbarzyńskiego trolla, mówiącego jak uczony mag czy dostojny elf. Na szczęście postacie nie odzywają się często podczas wędrówki, podobnie zresztą jak bohaterowie niezależni. Jedyne dźwięki wydają w krytycznych momentach, takich jak np. śmierć. Najważniejsze dla przebiegu gry informacje przekazywane są na piśmie. Od strony gramatyczno-stylistycznej wszystko wygląda poprawnie, chociaż...

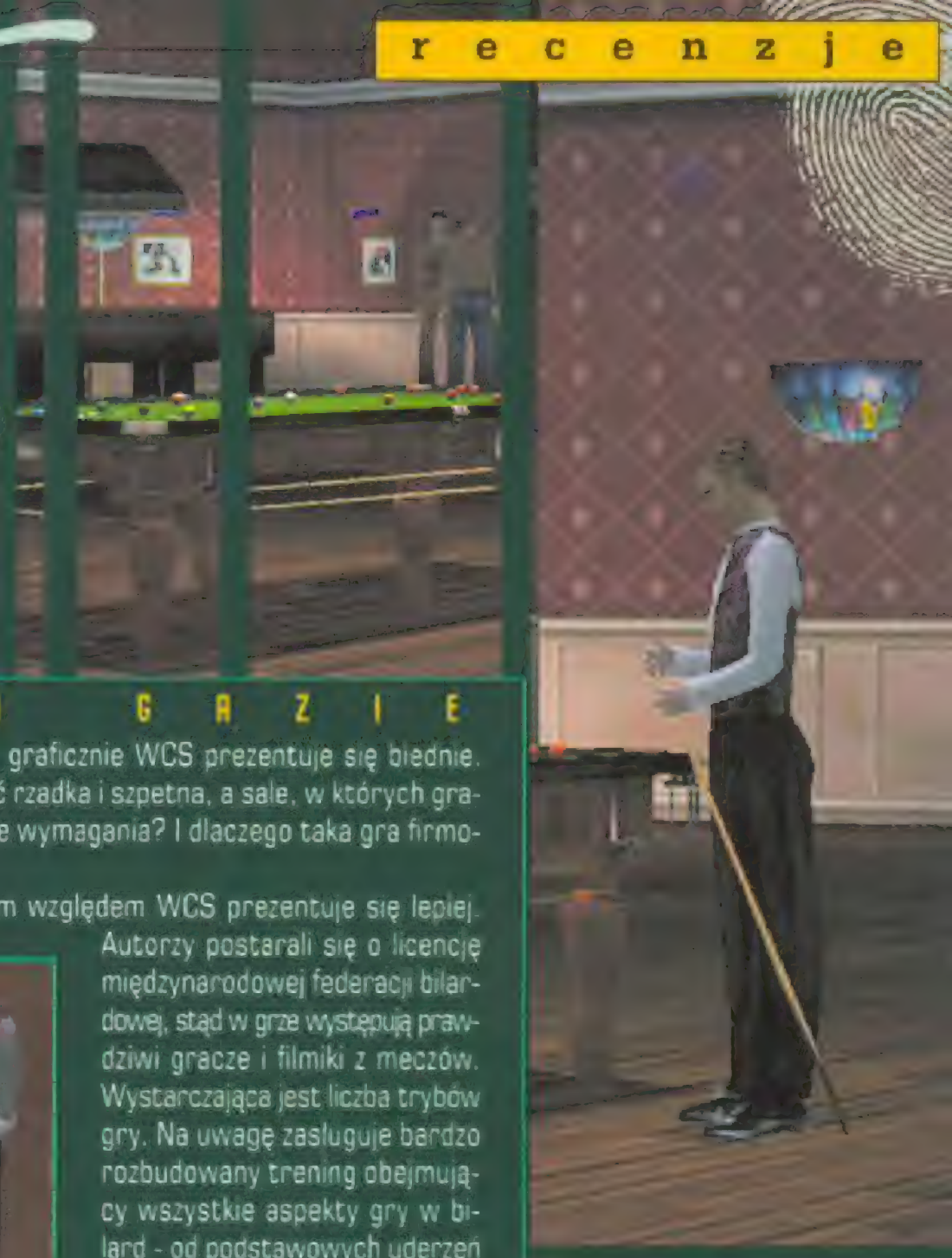
Chociaż znalazło się kilka niedorobek. W momencie, gdy najeżdżamy kursorem na obiekt, pojawia się jego nazwa, a jeśli jest to postać - jej imię. W kilku przypadkach nazwy obiektów nie zostały przetłumaczone, np. zamiast kwiatek pojawia się flower, zamiast kamień - boulder. Są to drobiazgi, jednak w produkcie, który trafia do sklepów, wszystko powinno być dopięte na ostatni guzik.

Podsumowując - jeżeli nie znacie mowy Szekspira, proponuję nabyć polską wersję i mogę zagwarantować, że nie będziecie czuli się oszukani. Jeżeli jednak język angielski nie jest wam obcy, przemyślcie kupno wersji angielskiej. Ostateczny wybór pozostawiam wam.

Red Hiney

MIGHT AND MAGIC VIII: DAY OF THE DESTROYER PL

World CHAMPIONSHIP SNOOKER



BILARDZISTA NA GAZIE

Decydujący mecz o mistrzostwo świata w snookerze. Przebieg - sensacyjny. Główny kandydat do tytułu, Johny Dołek, pudłuje raz za razem. Jego przeciwnik, zdziwiony niedyspozycją mistrza wykorzystuje szansę i ciągnie kolejny break w okolice stu punktów. Każda chwila, spędzana przez Johny'ego przy stole jeszcze pogarsza sytuację. W ostatnim uderzeniu rozdziera sukno...

Pomeczowe śledztwo wyjaśniło niedyspozycję pretendenta. Organizatorzy turnieju podrzucili na stolik, przy którym siedział Doe, stuletniego szampana. Później kolejnego. Johny nie mógł się powstrzymać i tego popijał przez cały final. Jego przeciwnik w takiej samej butelce dostał wodę.

To nie jest żart. W grze WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER u graczy na stolikach naprawdę stoi szampan, a oni co rusz pociągają z wypełnionych płynem szklanek. Potrafią jeszcze wchodzić na salę przy owacji publiki i uderzać w bile. Poza tym są raczej nieruchawi. Podobnie sędzia - nigdzie go w pobliżu stołu nie widać, materializuje się kiedy trzeba i ustawia bilę. Kulki nosi po kieszeniach, bo nie wyjmuje ich z dziurawych zresztą luz.

Nie ma co owijać w bawełnę - graficznie WCS prezentuje się biednie. Postacie są kanciaste, publiczność rzadka i szpetna, a sale, w których gramy, po prostu nieładne. Skąd takie wymagania? I dlaczego taka gra firmowana jest przez Codemasters?

Na szczęście pod każdym innym względem WCS prezentuje się lepiej. Autorzy postarali się o licencję międzynarodowej federacji bilardowej, stąd w grze występują prawdziwi gracze i filmiki z meczów. Wystarczająca jest liczba trybów gry. Na uwagę zasługuje bardzo rozbudowany trening obejmujący wszystkie aspekty gry w bilard - od podstawowych uderzeń do bajecznych trickshotów. Każde zagranie zostało objaśnione i zilustrowane przykładem. Prócz tego pobawić możemy się w pojedynczych meczach, skonfigurowanych przez nas turniejach i mistrzostwach, a także wyzwać na pojedynek kolegę w sieci LAN i przez modem.

Tryb Championship nie od razu jest dostępny - najpierw przebić się musimy przez sito eliminacji lokalnych, co proste nie jest.

Interfejs, dzięki któremu uderzamy w bilę na tysiąc różnych sposobów, jest oryginalny (otwierane w lewym rogu menu z opcjami) i wygodny. Podkręcenie bili i nadawanie jej rotacji nie należy jednak do zadań łatwych. Punkt na białej bili, w który trafiamy, nie jest wyraźnie określony, bijemy „na oko". Autorzy gry pomyśleli za to o innym ułatwieniu. W dwóch prostszych trybach celowania pomocą służą dwie kolorowe strzałki. Jedna z nich określa, w jakim kierunku potoczy się bila uderzana, a druga, gdzie poleci bila biała. Kolor i odcień strzałek mówią dodatkowo, z jaką mocą uderzamy i jaką rotację (wsteczną czy postępującą) będą miały kulki. Rozwiązanie to znacznie upraszcza grę, nieco ją trywializując. Na szczęście bajerek można wyłączyć.

Umiejętności komputerowych bilardzistów podzielone zostały na cztery poziomy.

Na najprostszym powalczyć może nawet amator. Tym, którzy ograją któregoś z dobrych, prawdziwych zawodników (jest ich w grze dwudziestu) na poziomie najtrudniejszym i bez pomocy strzałek, należy się pełen szacunku pocałunek w rękę od Jimmy'ego White'a.

Najlepsza zabawa jest jednak, jak to często bywa, gdy walczymy z żywym człowiekiem. A w tym wypadku równie przyjemna jest wizyta w prawdziwym klubie.

Ocena: 6

Producent: Codemasters

Wymagania minimalne: Pentium II 300MHz, 32MB RAM, 300MB HDD

[redacted]

[redacted]

www.codemasters.com

Bburago®

Zabawa z pasją

... specjalność

włoska

na świecie!

SKALA 1:18

POWIĘKSZ SWOJĄ KOLEKCJĘ!
NAJWIERNIEJSZE KOPIE WSPANIAŁYCH AUT
WYKONANE Z DOSKONAŁĄ PRECYZJĄ.

P.W."Astompol" s.c. Chyby, ul. Szamotulska 32, 62-081 Przeźmierowo
tel. 061/814 11 54, fax 061/816 19 66
www.astompol.com.pl; e-mail: info@astompol.com.pl

UWAGA KONKURS!

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych, przez firmę "Astompol", wyłącznie do celów marketingowych

Wypełnij, wytnij i prześlij kupon na adres:P.W. "Astompol", 62-081 Przeźmierowo, skr. 2

Hasło:

Imię:

Nazwisko:

Ulica:

Miasto/poczta:

Drugą edycję turnieju Cyberland Game League dopadły dość poważne kłopoty organizacyjne. Eliminacji w Sieci nie będzie, trwają rozmowy z rozsianymi po kraju klubami, które chciałyby się podjąć ich organizacji. Nie ma wiadomości o nagrodach, sponsorach, ani terminach finałów. Turniej Counter Strike najprawdopodobniej się nie odbędzie. Trzymamy kciuki za wyjście na prostą.

Plotki o zamiarze stworzenia przez legendarnego Thresha ligi konkurencyjnej dla CPL potwierdziły się w połowie marca. Pod adresem http://www.gxl.com można na razie obejrzeć jedynie animowane logo firmy oraz zapisać się na „listę informowanych". Angel Munoz z kamienną twarzą mówi „Konkurencję mieliśmy od zawsze". Czy i tym razem CPL będzie górą?

Oczekiwana od dawna druga część Starsiege Tribes, Tribes 2, została wreszcie wysłana do tłoczenia. Wielokrotnie przekładana premiera nie przyciągnęła nowych fanów, bardzo niecierpliwiąc starych. Mnie interesuje tylko jedno - czy nadal nie będzie w naszym kraju ani jednego serwera tej gry?

Fani Cahllenge Pro Mode powinni odwiedzić witrynę http://www.promode.org w celu ściągnięcia najnowszej, trzeciej już publicznej bety CPMA. MOD, który najprawdopodobniej zakończy turniejową karierę Quake3, jest już o włos od oficjalnej wersji 1.0.

Pod koniec czerwca w Dallas odbędzie się duży turniej Unreal Tournament. CPL przewiduje 25000 dolarów nagód w gotówce, jednak wobec ostatnich doniesień o problemach ze sponsorami należy traktować te doniesienia ostrożnie. Ciekawe, czy poszukiwanie alternatywy dla Q3 spowoduje, że zobaczymy w turnieju kilka kwakowych „gwiazd"?

Wystartowała amatorska gałąź ligi CPL. „Zawodowcy" nie mogą brać udziału w rozgrywkach, choć linia podziału nie została wyraźnie określona. Walka toczyć się będzie głównie o prawo udziału w głównych „profesjonalnych" turniejach, być może pojawią się też niewielkie sumy w gotówce. Na pierwszy ogień poszedł CS, wkrótce dołączy do niego dywi-

Roos

QUAKE WORLD

FRAG NEWS ALL OVER THE WORLD
+ LONDON + WARSAW + NEW YORK + CIUĆKOWO ZDRÓJ +

CYBEROLIMPIADA

Trzynastego marca w Seulu powołano do życia komitet organizacyjny pierwszych „growych" igrzysk olimpijskich. We władzach organizacji zasiadają przedstawiciele wielkich koreańskich firm (m.in. Samsung) i rządu (minister kultury i turystyki).

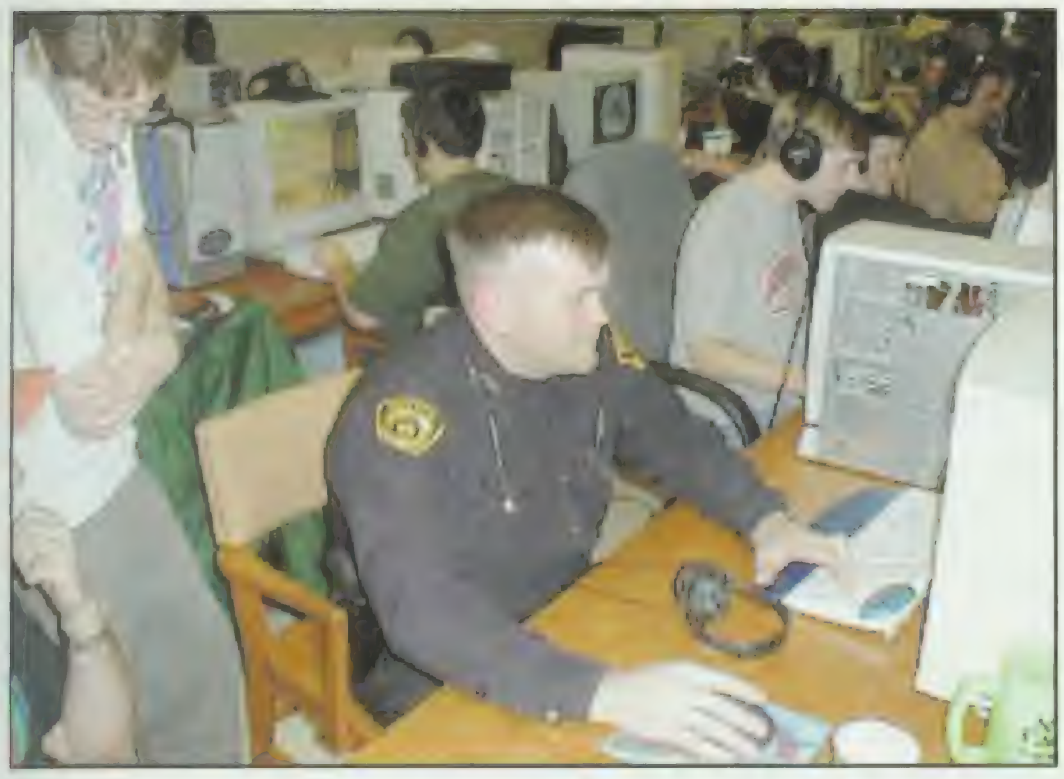
W przeciwieństwie do prawdziwych olimpiad, WCG ma odbywać się co roku. Start już za niecałe siedem miesięcy! Mistrzostwom mają towarzyszyć duże branżowe targi, których celem ma być promocja rozwijającej się w zawrotnym tempie koreańskiej cyberkultury. Ciekawe, czy impreza będzie kiedyś w stanie zagrozić hegemonii amerykańskich targów E3?

Suma nagród w turniejach ma wynosić minimum 300.000 dolarów. Wygląda to imponująco, ale nikt do dzisiaj nie wie które gry zostaną wybrane. Tysiącprocentowym pewniakiem jest Starcraft, Counter Strike też ma spore szanse. O Quake3 na razie głucho.

KONIEC QUAKE 3?

Fani trzeciej części Quake nie mają ostatnio łatwego życia. Krytycy od dawna twierdzą, że trzymającą ją przy życiu kroplówkę podawała regularnie CPL, organizując turnieje z bardzo atrakcyjnymi nagrodami pieniężnymi. Strumień pieniędzy jest jednak coraz cieńszy, a wkrótce może wyschnąć zupełnie.

Angel Munoz ogłosił w marcu, że zaplanowane na grudzień mistrzostwa teamów zmieniają platformę z Quake3 na Counter Strike. Wywołało to gigantyczne zamieszanie na forach i grupach dyskusyjnych, zarówno CSowych jak i kwakowych. Próbowano dociekać przyczyn tej decyzji, dopatrując się złej woli lub braku orientacji w scenie gier FPP. Jeden z pracowników firmy



(PO)ŚLIZG

18 marca w Warszawskim klubie internetowym „Ślizg" rozegrano turniej Quake3 CPMA, będący (obok CKT) sprawdzianem formy przed zbliżającymi się w szybkim tempie eliminacjami do drugiej edycji CGL. Mimo początkowej ciasnoty i problemów technicznych, impreza przebiegła dość sprawnie, kończąc się o godzinie pierwszej w nocy następnego dnia. Rozstawieni gracze zaczęli grać dopiero wieczorem, większość czasu spędzając przy mieszczącym się na parterze barku. Ceny napojów były jednak na tyle odstraszające, że regularnie odbywały się wycieczki do położonego nieopodal sklepu spożywczego.

Niespodzianek było kilka. Porażka VenOma z Gostyxem zaowocowała pokazem dziecinnej rozpaczy ze strony pokonanego i strumieniem niecenzuralnych słów podczas gry. Najmłodszy uczestnik finałów zajął ostatecznie szóste miejsce. Krogoth zaskoczył wszystkich bardzo dobrą formą, o włos przegrywając finałową batalię z Fetterem. Dopiero piąty był zwycięzca CGL, B. Świetnie zagrał Verbal.

Guru QW, Macler, zajął miejsce 7/8 ex equo z Hassanem. Poniżej pierwsza piątka turnieju:

1. Fetter
2. Krogoth
3. Verbal
4. GostyX
5. B

Nagrodami była tym razem gotówka - 1300zł za zwycięstwo w finale, 700zł dla pokonanego. Ostatni z nagrodzonych otrzymali po 100zł, w sam raz na bilet powrotny pierwszą klasą InterCity.

Organizatorzy spisali się bez zarzutu, poza niemiłym incydentem lagowania graczy przy pomocy drukowania przez sieć. Robili to uparcie przez kilka minut mimo bardzo głośnych protestów. Jeden z meczy trzeba było nawet powtórzyć.

Turniej zgodnie uznano za udany. Następny w kolejce jest CGL #2, o ile w ogóle się odbędzie.

uchylił rombka tajemnicy udzielając wywiadu znanemu serwisowi e-sportowemu - okazało się, że jedyny sponsor, którego udało się CPL pozyskać, życzy sobie właśnie CSa a nie Q3. Zabrzmiało to dość szokująco wobec zapewnień Angela o sponsorach stojących w długiej kolejce pod drzwiami jego biura.

Decyzja wydaje się bardzo dziwna, zważywszy fakt niezwykle małej atrakcyjności CS jako gry „do oglądania". Gra się w nią doskonale, ale widzowie często ucinają sobie drzemki. Najbardziej jednak dziwi fakt beztroskiego traktowania niezwiązanej z grami opini publicznej. CS w niezwykle realistyczny sposób stara się symulować prawdziwą walkę, obrażenia i śmierć. To nie są już dziwne ludki strzelające z patyków, jak w Quake. Tutaj wszystko ma bezpośrednie przełożenie w rzeczywistości. Zobaczymy jak długo CPL wytrwa przy CS kiedy zwali się na nią miażdżąca krytyka polityków i moralistów.

Być może stanie się tak, że wszystkie turnieje Q3 do końca roku odbędą się poza granicami USA. Munoz stwierdził ostatnio, że listopadowy Frag5 prawdopodobnie też zrezygnuje z Quake na rzecz wydanego w marcu Tribes2. Ostatnim bastionem będzie zapewne kierowane przez Griffa CPL Europe, planujące kilka własnych impez opartych na umierającej powoli grze id Software.

zja Q3. Szczegóły na stronie http://www.caleague.com.

Kilka dni temu pojawiła się plotka o organizowanych w Polsce kwalifikacjach do jednego z turniejów CPL. Organizatorem miałby być jeden z Warszawskich klubów internetowych, jednak szczegóły nie są znane. Jeżeli uda mi się potwierdzić te informacje, napiszę o całej sprawie więcej.

Makaveli oficjalnie skończył karierę gracza Q3. Stwierdził, że gra zaczęła go nudzić i teraz dla przyjemności będzie grał w Counter Strike. Ciekawe jaki wpływ na tą decyzję miało niedawne posunięcie CPL, która zrezygnowała z Q3 na rzecz CS w planowanych na grudzień drużynowych mistrzostwach świata.

Razer, firma produkująca „ekstremalne" myszki, stoi na skraju bankructwa. Jej problemu boleśnie odczuwają zwycięzcy zakończonych niedawno imprez CPL, którzy do tej pory nie otrzymali swoich nagród. Istnieje możliwość przejęcia firmy przez inwestora strategicznego - więcej na ten temat za miesiąc.

Niniejszym pragnę potwierdzić, że tekst o Doom3 zamieszczony w kwietniowym nie był prima aprilisowym żartem. Obrazki oczywiście nie miały z grą nic wspólnego, ale w przeciwieństwie do tych prawdziwych były na tyle dobrej jakości, że mogliśmy je wydrukować.

Unreal 2 powoli nabiera kształtów. Planowana na tegoroczny sezon świąteczny premiera wyprzedzi z pewnością trzecią część Dooma, ale czy będzie od niej lepsza? Więcej informacji pod adresem http://www.unreal2.com.

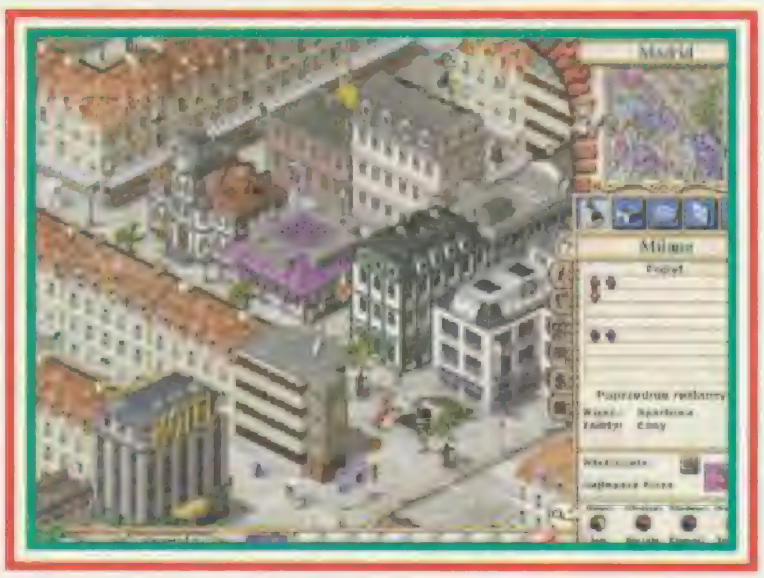
Spójrzcie co może zrobić z człowiekiem potworny nałóg grania w Quake2.

PIZZA CON
Z PAMIĘTNIKA WŁOSK

Ech, mamma mia. Tyle się człowiek natrudzi, by dobrze dyskutującą pizzerię otworzyć, a tu gdy wreszcie wreszcie jest taka jak trzeba, wywrota go do don Mellone i wysyłają do dalekiej Europy. I to gdzie! Do Londynu! Zimno, mgliście i wszędzie to obrzydliwe mięso. I jeszcze ci ludzie! Nie potrafią nawet odróżnić po smaku makreli od klasycznej karbonary! Madonna puttana! Za co?

LONDON CALLING

Cóż robić — trzeba brać się do roboty (lepiej nawet nie myśleć, co ludzie don Mellone ze mną zrobią jak zawiodę). Na początek potrzebna mi była centrala, najchętniej gdzieś w centrum miasta i przy stacji metra. Następnie jak najszybciej trzeba było otworzyć pierwszą restaurację. Znalazłem miły budynek między kinem a barem (tam zawsze kręci się sporo ludzi) i kupiwszy go uprzednio — ceny za wynajem są zabójcze na dłuższą metę — zamieniłem w piękną pizzerię. No i tym „piękną" to trochę przesadziłem — gdy wszedłem do środka, przywitał mnie widok jadłodajni z czasów późnego Mussoliniego. Nic dziwnego, że ludzie nie chcą tu jeść. Natychmiast wezwałem dekoratora i kazałem mu jakoś to umeblować. Ile nam zapłaci? Ty złodzieju zbierco! Jeszcze się z tobą policzę. Założę się, że był Szkotem. Potrzebny był mi jeszcze magazyn i to gdzieś blisko restauracji, albo przynajmniej stacji metra. Uff! Tego na szczęście nie musiałem meblować. Pozostało mi jeszcze zatrudnić kilku pracowników. W najbliższym otoczeniu pracy było kilku takich, którzy chcieli dla mnie pracować. Wyglądali co prawda jak uciekinierzy z galaktycznego zoo, ale ważne, że znali się na rzeczy i umiejętności na



OLIWKĘ? A MOŻE KREWETKI?

Budynki odpowiednie już miałem, ludzi też, teraz przydałoby się ułożyć jakieś menu. Już na początku miałem przygotowane jakieś trzy pizze, ale to było zdecydowanie za mało. Należało samemu skomponować jakieś trzy, cztery inne. I tu pojawił się problem. Wypadałoby, żeby były maksymalnie różnorodne, ale jednocześnie zbliżone cenowo (jeśli jest zbyt duży rozrzut, to ludzie biorą tylko te z niższej półki). Tu bardzo pomocne okazało się spojrzenie na to, które grupy społeczne lubią jakie składniki. Aha. Jeszcze jedno — składniki muszą być symetrycznie rozłożone. Nie wiem, dlaczego tak jest, jednak klienci to doceniają. Gdy władając w to cały talent wzbogaciłem już swoją ofertę (polecam pizzę ze świeszczem, rukolką i całym kurczakiem — nie umiałem jeszcze wtedy obsłużyć miksera), spotkał mnie nie lada zaszczyt — w moje skromne progi wstąpił sam pan burmistrz. Stwierdził, że zdecydowanie bardziej podoba mu się u konkurencji i woliałby już jeść w barze mleczarnym niż u mnie. Po przekazaniu małego datku (50000 miesięcznie) zmienił zdanie i dodał, że jeżeli dalej będziemy podawać tak doskonałe jedzenie, to on przyzna nam gwiazdkę. Tu się ucieszyłem. Lokale oznaczone gwiazdkami zawsze przyciągają spasionych burżujów, którzy bez mrugnięcia wydają niesamowite pieniądze.

JAKBY TU IM ZROBIĆ KUKU?

Jak to zwykle bywa, byłoby fajnie i miło, gdyby nie to, że moja pizzeria nie była jedyną w całym mieście. Jakieś bezwstydne typy ściągały tłumy

dawać pizzę w moim mieście! Coś trzeba było z tym zrobić. Na początek wypadało powiększyć własne restauracje i tym samym zwiększyć ich krąg oddziaływania. Dodatkowych klientów przyciągnęła reklama (szczególnie ta na słupach ogłoszeniowych w pobliżu lokali innych firm). Teraz wypadałoby jakoś zniechęcić ludzi do konkurencji. Na początek wysłałem tam parę chuliganów — jeden miał namalować graffiti wewnątrz lokalu, a drugi stać przed wejściem i odstraszać samym zachowaniem. Jak mi przedstawili rachunek, to prawie dostałem zawału! Pięć tysięcy za namalowanie jednego głupiego bohomaza na ścianie? 1000 za zbicie gagnie paru klientów? Gdy ja, zaczynałem jako młody chuligan, takie rzeczy robiłem za dwie

NECTION 2
IEGO RESTAURATORA

pusili nowe (baza/kohelowego!... lub dla samej przyjemności. Co za czasy!

Co najgorsze, okazali się kompletnie nieskuteczni. Wyrzucone pieniądze. Znacznie skuteczniejsze okazało się wysłanie kuriera ze szczu-

rem bądź bombą zapachową. Na takie rzeczy klienci zwracają uwagę od razu ... ważniejsze, pamiętają bardzo długo. Jeszcze fajniej-

sze są błyskawicznie rozmnażające się karaluchy i pożerające meble korniki. Gdy i to okaże się niewystarczające, zawsze istnieje możliwość wysłania zbirów, by urządzili strzelaninę w lokalu. To działa zawsze. Oczywiście dokładnie te same metody może wobec nas stosować konkurencja. Z tego, co zauważyłem, szczególnie chętnie podrzuca korniki.

Są dwie możliwe metody obrony przed takim atakiem. Po pierwsze, należy wynająć dla każdej restauracji co najmniej jednego ochroniarza i dobrze go wyszkolić. Po drugie, można zawsze obok restauracji postawić budynek policji. Jest to co prawda kosztowne, ale tylko policja może ochronić przed lepiej wyszkolonymi zbirami czy gangsterami.

Z czasem przekonałem się, że otwarta walka nie jest wcale jedyną metodą działania. Bardzo nieprzyjemne może być na przykład kontrola sanepidu (szczególnie pod koniec dnia, tuż przed wysprzątaniem lokalu). Czy też częste najścia policji. A nas to oczywiście nie dotyczy, przynajmniej wtedy, gdy mamy dobre układy z burmistrzem.

Na tym sposoby na uprzykrzanie życia innym oczywiście się nie kończą. Któregoś wieczoru wpadło mi do głowy — a gdyby tak przekupić kucharza, żeby dodał czegoś niestrawnego do swojego przepisu? Tak też zrobiłem. Ku mojemu zdziwieniu człowiek zaśpiewał jakąś śmieszną sumkę. Przekupiłem więc wszystkich pracowników. Santa Madonna! Co się tam działo! Po paru kwartałach opinia o lokalu zleciała do tego stopnia, że praktycznie nikt, oprócz kilku robotników o małych wymaganiach i żołądkach ze stali, tam już nie przychodził.

Inaczej wyglądała sprawa z kolejnym lokalem konkurenta. Był położony tuż obok opery, czyli w najlepszym na łowienie burżujów miejscu. Musiałem je mieć! Jednooki Alberto zaofiarował się, że wysadzi budynek jeśli dam mu 10 tys. i postawię do ochrony przed strażnikami. Cóż robić? Zgodziłem się, choć z ciężkim sercem. Okazało się być to jedną z lepszych decyzji w mojej karierze. Nie dość, że ten kretyn — gruby Marco — stracił swoją najlepszą pizzerię, to jeszcze po wybuchu prawa własności do gruntów wróciły do miasta i były do kupienia za niewiarygodnie małe pieniądze. Były — przez chwilę, bo kupiłem je ja. Teraz trzeba było jakoś tak urządzić biznes, żeby tym spełaśkom z dużymi pieniędzmi wszystko się podobało.

ŁOWIMY GRUBE RYBY

Burżuje to grupa, którą najtrudniej jest zadowolić. Ich gusta nie pokrywają się z żadnymi innymi, więc trzeba tworzyć lokale przeznaczone tylko dla nich. Jest to dosyć uciążliwe, ale pieniądze, jakie zostawiają w kasie, rekompensują wszelkie niedogodności. Wystrój restauracji musi być oczywiście wyrafinowany i w naj-

lepszym guście. Dużo miejsca pomiędzy stolikami i spora ilość ozdób. Z głośników ma lecieć muzyka klasyczna, a temperatura pomieszczenia powinna wynosić dokładnie 20 stopni. I jeszcze jedno — personel powinien być w wieku około 38 lat.

Stworzenie takich warunków daje dużą nadzieję, że już wkrótce do lokalu zawitają nie tylko zwykli bogacze, ale także i VIP-y. A ich wizyty to już błogosławieństwo. Zawsze pojawiają się w asyście rozentuzjazmowanych fanów, którzy koniecznie chcą zjeść to, co ich idol, czyli najdroższą pizzę z możliwych.

GDY WSZYSTKO PÓJDZIE DOBRZE

Rozsiadłem się wygodnie w fotelu. Wszystko wreszcie jest tak, jak powinno być. Pieniądze wpływają wesoło na konto, konkurencja ledwo dyszy... Kto do ciężkiej cholery dzwoni o tej porze? A, witam don Mellone. Tak, wszystko w porządku. Jaka nowa misja? Odbić? W Moskwie!? Nieeeeeeeeee... Litości, Padre!

Abbadon

Cheaty zamiast resetu

Tritu

CLIVE BARKER'S UNDYING

Naciśnij TAB, aby otworzyć okno pogawędek, a następnie wpisz któryś z podanych kodów:
addall - wszystkie bronie i czary
set aeons.patrick health 999 - dodaje 999 zdrowia
set aeons.patrick mana 999 - dodaje 999 mana
AmpAttSpell - zwiększa poziom wybranego czaru
assall - tworzy małpę
infiniteMana 1 - nieskończona mana
becomeLight 1 - światło
flight Activates - latanie
showfps - pokazuje liczbę klatek na sekundę

>>>Problemy z bossami<<<

Jeśli gra wykryje, że masz wskaźnik zdrowia powyżej 100 (czyli oszukujesz) bossowie nie będą cię atakować.
Przed walką trzeba zatem ustawić za pomocą cheatów poziom zdrowia z powrotem na 100.

>>>Przeskakiwanie leveli<<<

Używając wymienionych cheatów, możesz przeskoczyć do dowolnej mapy w grze.
Nazwy map zaczynające się na „CU_nn" to animowane scenki, a „playground" i „SmokeTest" - poziomy testowe.
Podane kody wprowadzaj identycznie jak poprzednio.

start Aeons
start Catacombs_Cisterns
start Catacombs_Cliffs
start Catacombs_Entrance
start Catacombs_Exit
start Catacombs_Exit_After
start Catacombs_LairOfLizbeth
start Catacombs_LairOfLizbethPostCU
start Catacombs_LowerLevel
start Catacombs_SaintsHall
start Catacombs_Tunnels
start Catacombs_WellRoom
start Catacombs_WindChamber
start CU_01
start CU_02
start CU_03
start CU_04
start CU_05
start CU_06
start CU_07
start CU_08
start CU_09
start CU_10
start CU_11
start CU_12
start CU_13
start Entry
start EternalAutumn_FinalFight_Arch
start EternalAutumn_FinalFight_Arena
start EternalAutumn_FinalFight_ArenaBattle
start EternalAutumn_FinalFight_Ruins
start EternalAutumn_Ravines_Airie_Interior
start EternalAutumn_Ravines_Bridge
start EternalAutumn_Ravines_Chase
start EternalAutumn_Ravines_Chieftain
start EternalAutumn_Ravines_Forest
start EternalAutumn_Transition
start EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Lower
start EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Upper
start EternalAutumn_Waterfall_Gauntlet
start Grounds_Cottage
start grounds_dock_night
start Grounds_Lighthouse
start Grounds_Mausoleum_Approach
start Grounds_Mausoleum_Entrance
start Grounds_Mausoleum_Tunnels
start Grounds_OldCemetery
start Manor_CentralLower
start Manor_CentralLower_After
start Manor_CentralLower_night
start Manor_CentralLower_storm
start Manor_CentralUpper
start Manor_CentralUpper_After
start Manor_CentralUpper_PostOneiros
start Manor_CentralUpper_storm
start Manor_Chapel
start Manor_Chapel_night
start Manor_Crypt
start Manor_EastWingLower
start Manor_EastWingLower_After
start Manor_EastWingLower_night
start Manor_EastWingUpper
start Manor_EastWingUpper_After
start Manor_EastWingUpper_night
start Manor_EntranceHall
start Manor_EntranceHall_FromKitch
start Manor_EntranceHall_Intro
start Manor_EntranceHall_Night
start Manor_EntranceHall_night_ReturnfromCove
start Manor_EntranceHall_Storm
start Manor_EntranceHall_ToKitch
start Manor_FrontGate
start Manor_FrontGate_night
start Manor_FrontGate_Night_Return
start Manor_Gardens
start Manor_Gardens_night
start Manor_Gardens_storm
start Manor_GreatHall_night
start Manor_GreatHall_Storm
start Manor_InnerCourtyard
start Manor_InnerCourtyard_Storm
start Manor_NorthWingLower
start Manor_NorthWingLower_After
start Manor_NorthWingLower_night
start Manor_NorthWingLower_storm
start Manor_NorthWingUpper
start Manor_NorthWingUpper_night
start Manor_NorthWingUpper_PostOneiros
start Manor_NorthWingUpper_storm
start Manor_PatricksRoom
start Manor_TowerRun_night
start Manor_TowerRun_storm
start Manor_WestWing
start Manor_WestWing_Hall1
start Manor_WestWing_Night
start Manor_WidowsWatch_storm
start Monastery_Past_Church
start Monastery_Past_Exterior
start Monastery_Past_Interior
start Monastery_Past_LivingQuarters
start Monastery_Present_Church
start Monastery_Present_Cove
start Monastery_Present_Entrance
start Monastery_Present_InnerSanctum
start Monastery_Present_Tunnels
start Oneiros_Amphitheater
start Oneiros_City1
start Oneiros_City2
start Oneiros_HowlingWell
start Oneiros_Intro
start Oneiros_Oracle
start Oneiros_RetreatBath
start Oneiros_RetreatExterior
start Oneiros_RetreatSecondFloor
start Oneiros_RetreatStudio
start Oneiros_ZigguratInterior
start Oneiros_ZigguratLower
start Oneiros_ZigguratUpper

BLADE OF DARKNESS

Aby uaktywnić cheaty, musisz edytować plik „menu.py", który znajduje się w katalogu „Blade\Scripts".
Uwaga! Pamiętaj o wcześniejszym skopiowaniu tego pliku w bezpieczne miejsce! Plik „menu.py" otwórz w dowolnym edytorze tekstowym (np. Notatnik) i dodaj na końcu następujące linie:

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

Teraz zapisz i zamknij plik. Następnym razem po uruchomieniu gry cheaty zostaną uaktywnione. Wystarczy wcisnąć któryś z wymienionych klawiszy, aby uzyskać odpowiadający im efekt:
[F10] - nieśmiertelność
[F8] - poziom wyżej
[F9] - przeskakiwanie poziomów

[F5] - przesuń kamerę w lewo
[F6] - przesuń kamerę w prawo
1 - mały miecz
2 - duży miecz
3 - duża tarcza
4 - mała tarcza
G - stwórz Lightsabre
K - uruchom Lightsabre
P - zmień MOV
H - jeździec bez głowy
M - mutanci
X - MatrixMatrix
Uwaga! Pamiętaj, aby uaktywnić ważne dla ciebie cheaty przed zapisaniem gry. Czasami po załadowaniu zapisanej gry możliwe będzie używanie tylko tych cheatów, które uaktywniłeś wcześniej.
>>>Inny sposób na nieśmiertelność<<<
Otwórz plik „control.py" znajdujący się w katalogu „config". Na końcu wpisz linię:
Bladex.AssocKey(„ToggleInvincibility","Keyboard","p")
Następnie otwórz plik „defcontrol.py", znajdujący się w katalogu „scripts", i jeszcze raz dodaj tę samą linię. W czasie gry, po naciśnięciu klawisza „P", uaktywnisz nieśmiertelność. Ponowne naciśnięcie klawisza wyłącza ją. Równie dobrze nieśmiertelność można przypisać do każdego innego klawisza.
>>>Edycja charakterystyk<<<
Można poprawić charakterystyki postaci, modyfikując odpowiednio zawartość pliku „chardata.py" w katalogu „stats". Pamiętaj o skopiowaniu pliku przed stosowaniem modyfikacji.
start PiratesCove_Barracks
start PiratesCove_Exterior
start PiratesCove_Pier
start PiratesCove_Pool
start PiratesCove_TreasureRoom
start playground
start SmokeTest
start StandingStones_FirstVisit
start StandingStones_KingFight
start start

FATE OF THE DRAGON

Wciśnij Enter, a następnie wpisuj dowolny z poniższych kodów (w nawiasach podano alternatywne kody):
!om+god! (!om+superman!) - nieśmiertelność (należy wcześniej wybrać jednostkę)
!om+speed! (!om+gonzales!) - przyspiesza grę
!om+godblessovermax! - maksymalny poziom wszystkich generałów + dodatkowe surowce
!om+win! - wygrywasz grę
!om+fog! (!om+icanseeagain!) - pokazuje całą mapę
!obj+gold! (!obj+moolah!) - dodaje złota
!obj+timber! (!obj+splinter!) - dodaje drzewa
!obj+rawmeat! - dodaje mięsa
!obj+corn! (!obj+chips!) - dodaje kukurydzy
!obj+food! (!obj+piggy!) - dodaje jedzenia
!obj+iron! (!obj+ingboard!) - dodaje żelaza
!obj+wine! (!obj+booze!) - dodaje wina
!obj+all! - dodaje wszystkiego
!om+smartbomb! - zabija wszystkie jednostki wojskowe na mapie
!om+godblessgreed! - +10000 wszystkich surowców

HOSTILE WATERS

Kody:
Uruchom grę z parametrem '-setusupthebomb' (np. HostileWaters.exe -setusupthebomb), a następnie w czasie gry wciśnij F8 aby przywołać konsolę. Teraz można wpisywać poniższe cheaty. Kolejne naciśnięcie F8 powoduje ukrycie konsoli. Uwaga! Ważne jest zachowanie wielkości liter.
enableallmovies 1 - uaktywnia wszystkie filmy w Menu Cinema
filthylucre 1 - Daje 999999EJ
invulnerable 1 - nieśmiertelność dla wszystkich jednostek
revealmap 1 - pokazuje całą mapę
Winlevel 1 - ukończenie misji

Pozostałe kody:
Poniżej znajduje się lista kodów, których działanie nie zostało ustalone. Możecie próbować ich używać pamiętając równocześnie o tym, że część z nich wymaga parametru np. „kod 1" lub „kod dowolna_liczba_lub_tekst".
aicolourdebugaiscriptdebug
aitrace
allyourbasearebelongtous
applycontrolchanges
attractmode
bind
bindaxis
buildall
camdebug
camfirstperson
cancelcontrolchanges
changelevel
counters
debugtoggle
defaultkeys
deletesave
deydododatdohdontdeydoh
enabletyping
endtutorial
enteraxisredefine
enterbuttonredefine
forceshadowupload
hudrender
levelmenu
loadgame
lowfog
mapboxdebug
menu
m_aftermath
m_cabalmovie
m_chamber
m_Coldmoviefive
m_Coldmovieone
m_Coldmoviethree
m_Coldmovietwo
m_conference
m_culturefive
m_finale
m_Flags
m_foreshadow
m_handh
m_intro
m_nanobot
m_newintro
m_newintroend
m_newintromiddle
m_Ransom
m_smashtubes
m_terra
m_testtubes
m_tombakercold
m_tv
m_ufo
newgame
nextlevel
nofow
nouploads
objects
printing
printvidmem
properchopper
quit
restartlevel
resumegame
savegame
scriptinfo
sfxdebug
shadows
silly
simploids
startgamefromfrontend
terrain
terrainhugging
thereisnospoon
timings
WaveSmooth
Wireframe
Zfog

OUTBREAKERS

Kody do poszczególnych poziomów:
01: FIRST
02: GEMS
03: PLANETS
04: STARS
05: NEBULA
06: CORE
07: MAGNETIC
08: FREEZE
09: LAWN
10: CLOUDS
11: MIST
12: HALLWAY
13: HILL
14: MENTAL
15: YARD
16: PISTOL
17: FLAME
18: DESERT
19: DESTINY
20: FATE
21: FUTURE
22: CONTROL
23: REFLECT
24: BURN
25: DEVICE
26: SMART
27: FLOW
28: CONVEX
29: BLACKHOLE
30: ASTEROID
31: MACHINE
32: FORTRESS
33: WORMS
34: GAMBLER
35: ENERGY
36: PYRAMID
37: PEAK
38: AIRCRAFT
39: SEWERS
40: REACTOR
41: PRISON
42: MATRIX
43: TIMBER
44: SPEAKERS
45: PORT
46: SHIELD
47: BATTLE
48: COLORS
49: PROJECT
50: TERROR

NIEWIDOMY MANAGER

W tym miesiącu w „Kiwce" wyjątkowo nie będzie porad. Do zmiany planów skłoniła mnie niezwykle ciekawa dyskusja, która toczyła się przez długi czas na firmowym message boardzie Sports Interactive. Dotyczyła ona tego, co chcielibyśmy i co mamy szansę zobaczyć w przyszłości w grze CHAMPIONSHIP MANAGER. O co dokładnie chodziło?

Yanoos
cm@yanoos.net

JESZCZE JARY

Wiemy, że CHAMPIONSHIP MANAGER jest wspaniałą grą. Niesamowicie złożoną, przemyślaną i cudownie wciągającą. Pamiętajmy jednak, że powstała ona dziesięć lat temu. Od tego czasu zmieniła się dramatycznie, obrosła rozmaitymi dodatkami i statystykami, jednak jej engine wciąż tkwi w czasach tekstówek, gier praktycznie pozbawionych grafiki. Migające komentarze sprawdzają się doskonale, z wypiekami na twarzy wpatrujemy się przecież w wyskakujące częściej lub rzadziej ramki z tekstem. Sęk w tym, że są one jedynie odpowiednikiem relacji radiowej, a w żaden sposób nie przypominają transmisji telewizyjnej. Tabelki są doskonale czytelne, statystyki przejrzyste, ale przecież nie widzimy tego, co dzieje się na boisku. Który trener i manager zajmujący się futbolem z pietyzmem ustawia optymalną taktykę, daje precyzyjne wskazówki co do sposobu gry każdego zawodnika swojego zespołu a potem, w dzień meczu, idzie do domu i włącza radio? Nikt tak nie robi, więc dlaczego my musimy?

Pod każdym względem CM jest grą głęboką. Pod każdym, prócz klarownego pokazania efektów naszej pracy i wyobraźni.

Wyobraźmy sobie, ilu cennych informacji dostarczyłby nam podgląd tego, co dzieje się na murawie! Komentarze mówią nam jedynie o tym, co dzieje się z zawodnikami będącymi w pobliżu piłki, walczącymi o nią, a także opisują najważniejsze wydarzenia. Nie wspominają jednak, co robią piłkarze nie uczestniczący w akcji. Czujnie pilnują pozycji, łażą po boisku czy może grają z bramkarzem w karty? Nie wiemy tak naprawdę, jak zachowuje się reszta drużyny.

Ekrany „with ball" i „without ball" są bardzo cenne, jednak nie mówią tego, gdzie znajdują się piłkarze w czasie meczu, ale to, gdzie POWINNI się znajdować. A jak jest w rzeczywistości? Różnie. Czasami zdążą wrócić na pozycję, czasami z fantazją ją opuszczają i kopią piłkę zupełnie gdzie indziej. My o tym niestety nie wiemy, możemy jedynie wyciągać wnioski z meczowych statystyk. Trudno powiedzieć, czy nasza strefowa obrona jest monolitem. Nie mamy pojęcia o tym, czy ustawione przez nas krycie indywidualne zdaje egzamin, czy może napastnicy przeciwnika biegają swobodnie po całym boisku. Podanie w danym momencie otrzymuje jeden piłkarz. Co z resztą? Czy inni zawodnicy także wychodzą na dobre pozycje, a nie otrzymują piłki tylko dla-

Oczywiście Barca nie dała wygrać tego meczu. Po słabej postawie cudem wcisnęła bramkę w doliczonym czasie gry. Niedługo potem CM wyskoczył do Windows i musiałem powtórzyć mecz...

Twodoctors:

...Myślę, że widok 2D w zupełności wystarczy, bo chcemy z niego korzystać, a nie podziwiać. Piękna, lecz bezużyteczna rzecz straci swój urok w tydzień. Właściwie wykonany wizualny engine będzie nieocenionym narzędziem przy ustalaniu taktyki i ocenie graczy....

Van_basten 88:

...Wierzę, że CM nigdy nie stanie się grą opartą na grafice, bo to prawdopodobnie zezłościło by hard core'owych graczy. [...] Piękno CM polega na tym, że wyobrażasz sobie co się dzieje i każdy gol jest unikalny...

... a w nim, jakżeby inaczej, Barcelona grała słabo, ale bramkę strzeliła. Kiedy? W doliczonym czasie gry, tyle, że minutę później. Statystyki meczowe w obu przypadkach były zbliżone. Schemat?

tego, że jeszcze inni są lepiej ustawieni? Czy na nasze akcje pracuje cały zespół, czy kilku błyskotliwych gwiazdorów? Podobnych pytań jest moc.

TRZYDE?

Dyskusja na forum SI po części dotyczyła tego, czy engine graficzny w ogóle powinien znaleźć się w czwartej części gry. Przeciwników ruchomych ludzików było wielu. Ich argumenty mówiące o tym, że wizualizacja sytuacji na boisku zabije oryginalny klimat były nawet sensowne. Usta zamknął im dopiero pomysł, by w ostatecznej wersji znajdowała się możliwość wyboru trybu tekstowego lub graficznego. W ten sposób wszyscy będą szczęśliwi - miłośnicy mrugających ramek dostaną to, do czego zdążyli się przyzwyczaić, a gracze, którzy chcą widzieć swoich podopiecznych w akcji także będą mieli taką możliwość.

No dobrze, ale jak powinien wyglądać nowy engine graficzny serii CM? Na ten temat dyskusja była najbardziej gorąca. Prócz nielicznych wyjątków gremialnie odrzucono pomysł zaczerpnięcia przykładu z serii FIFA i stworzenia silnika 3D. Przełożenie niesamowicie rozbudowanych statystyk i precyzyjnych wskazówek, jakie dajemy naszym graczom, na trójwymiarowy, teksturowany obraz byłoby zadaniem bardzo trudnym. Gry serii FIFA są piękne, ale płytkie i sztampowe. Dzieje się tak nie dlatego, że firma EA Sports nie umie robić dobrych programów, ale dlatego, że jak na razie gry potrafią albo dokładnie symulować tysiące aspektów futbolu (seria CM), albo ładnie go pokazywać. Poza tym wartościowy engine 3D wymagałby wielu miesięcy testowania i sporego zespołu programistów, a SI nie szuka na razie do pracy grafików zajmujących się obrazem trójwymiarowym.

Super_Lee_ _Hodges:

...Okej, wizualny silnik ma swoje zalety, ale !...! spójrzmy prawdzie w oczy - engine tekstowy jest świetny. Działa świetnie i swoją robotę wykonuje doskonale. Potrafi podtrzymywać nieocenione napięcie, które osłabłoby, gdybyśmy widzieli akcję...

Miles _SI (jeden z szefów SI):

Mówiłem to już wcześniej i powiem jeszcze raz - w CM 4 nie będzie engine'u grafiki trójwymiarowej. Nie ma takiej możliwości ponieważ:

a) gracze nie wyglądaliby wystarczająco dokładnie

b) nie oddalibyśmy dokładnie cech każdego piłkarza z bazy danych

c) ta gra jest najlepszym treningiem wyobraźni, jaki można kupić - nie chcemy tego zmieniać!

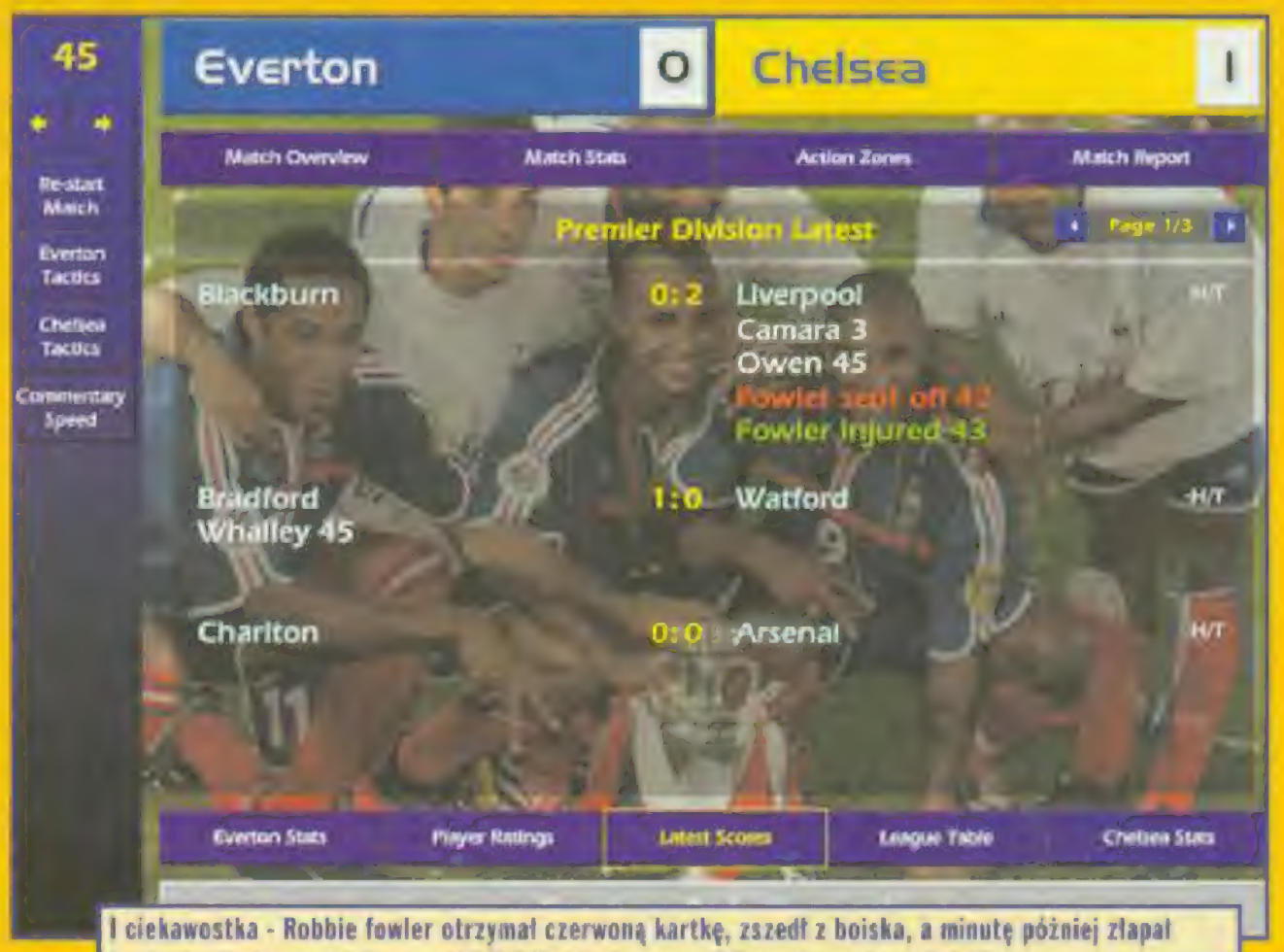
RADAR?

Pozostaje więc widok 2D. Pojawiła się propozycja, by zastosować patent z niezapomnianych gier piłkarskich z przeszłości, na przykład SENSIBLE SOCCER. Po boisku biegały w nich małe ludziki, które oglądaliśmy niemal pionowo z góry. Widać było jednak dokładnie jak poruszają się po boisku, w jaki sposób strzelają bramki, bronią, robią wślizgi, dośrodkowują. Program ten mieścił się na jednej dyskietce, więc jego grafika nie była przeładowana zbędnymi efektami. Była klarowna i dokładnie pokazywała przebieg akcji.

Na takie rozwiązanie trudno jednak liczyć. Dużo bardziej prawdopodobne jest, że autorzy serii CM zdecydują się na prosty, złożony z kresek i kółek widok murawy z góry. Nasi zawodnicy reprezentowani byliby przez okręgi z numerami lub nazwiskami, poruszające się po złożonym z kilku kresek, schematycznie przedstawionym boisku. Nie śledzilibyśmy w ten sposób całego meczu, bo byłoby to nużące i zajmowało zbyt wiele czasu. Oglądalibyśmy tylko wybrane fragmenty, których opisy czytamy teraz w ramkach, ewentualnie poszerzone o możliwość włączenia trybu graficznego w wybranym momencie.

Są to oczywiście tylko przypuszczenia, jednak wszystko wskazuje na to, że CM 4 będzie miał właśnie tego typu prostą grafikę 2D. Mało tego - engine taki podobno już istnieje i działa, jednak wymaga jeszcze dopracowania. Mniej i bardziej oficjalne przecieki z firmy SI potwierdzają ten fakt.

Myślę, że takie quasi-graficzne odwzorowanie w zupełności wystarczy. Nie chcemy zachwycać się bajerną grafiką, chcemy czerpać z niej dodatkowe, cenne informacje mówiące o sytuacji na boisku. A do tego dwuwymiarowy engine w zupełności wystarczy. Poza tym nie mamy zamiaru czekać na „czwórkę" następnych kilku lat. Chcemy grać jak najszybciej i jak najlepiej.



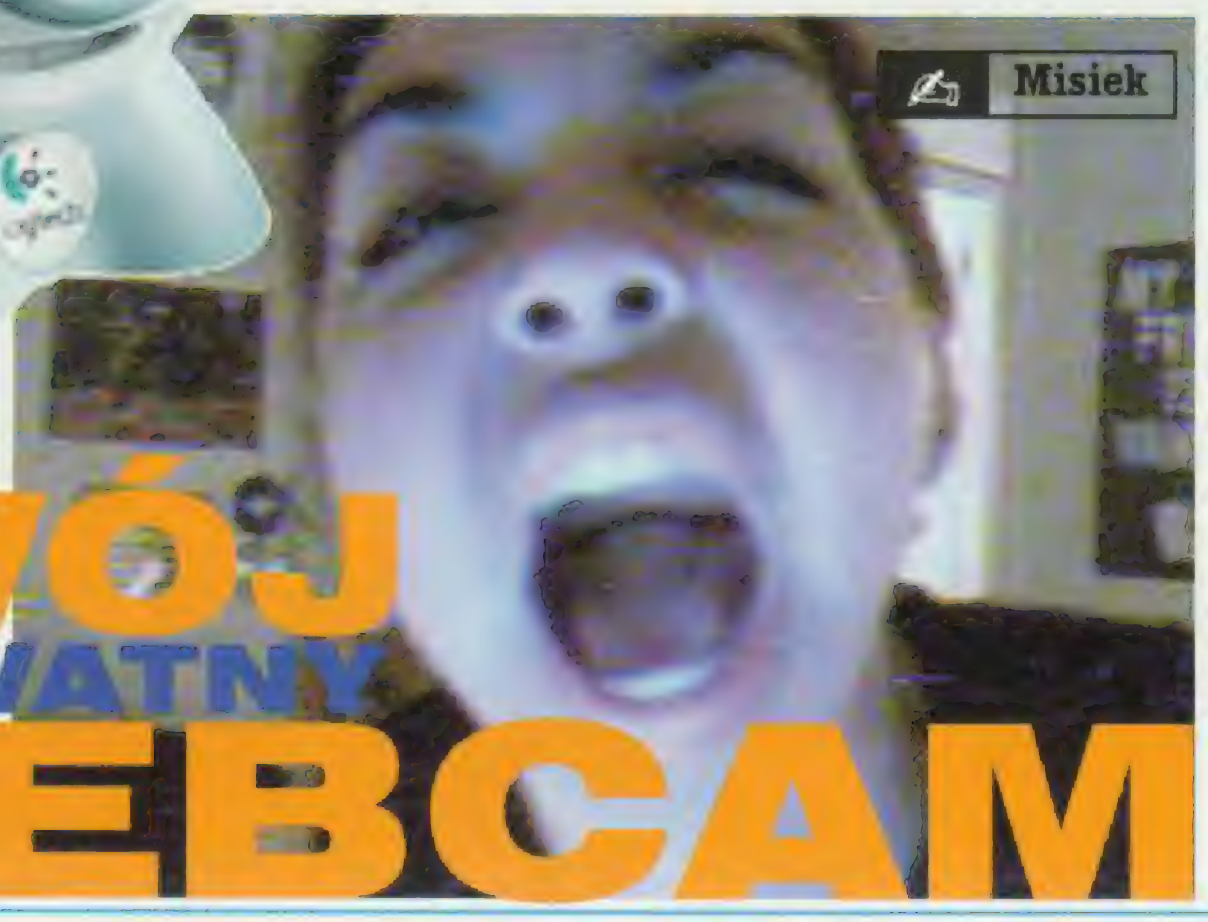
I ciekawostka - Robbie fowler otrzymał czerwoną kartkę, zszedł z boiska, a minutę później złapał kontuzję. Ciekawe, w jaki sposób? Pobił się z trenerem? Kopnął w coś ze złości?

Na razie pozostaje nam wyobraźnia. Wykorzystywaliśmy ją z powodzeniem przez długie lata, pooglądamy więc ramki z tekstem jeszcze przez jakiś czas. Wniosek z dyskusji na forum SI jest jednak klarowny - seria CM potrzebuje wizualizacji i zmian głębszych niż tylko dodawanie nowych lig, opcji i statystyk. Wierzymy w autorów gry, nie zwykli oni nas zawodzić.

A co wy sądzicie na ten temat?

TWÓJ PRYWATNY WEBCAM

Uruchomienie własnej internetowej kamery na pierwszy rzut oka wydaje się przedsięwzięciem dość skomplikowanym, wymagającym sporych umiejętności technicznych i dużych inwestycji w drogi sprzęt. Okazuje się jednak, że przy odrobinie dobrych chęci przygotowanie serwisu internetowego prezentującego ruchome obrazy kamery wcale nie jest takie trudne.



Czego potrzeba, aby umieścić w Sieci „żywy" obraz z naszej kamery? Wystarczy najprostsza podłączana do PC kamera wideo (np. wykorzystująca złącze USB) i połączenie z Internetem – najlepiej jeśli jest to łącze stałe, SDI, telewizja kablowa itp., chociaż wchodzi w grę użycie dialupu. Trzecim elementem projektu jest oprogramowanie. Jego bogaty zbiór znaleźć można w Sieci.

Metoda statyczna

Najmniej obciążające dla łącza i zasobów komputera jest wyświetlanie pojedynczych klatek, aktualizowanych w określonych odstępach czasu. W kod HTML witryny, na której umieściliśmy link do zdjęcia zrobionego przez kamerę, należy wpisać znacznik nakazujący przeglądarce odświeżanie strony np. co 5 sekund. Oprogramowanie instalowane do obsługi WebCama dbać będzie o to, aby nowe ujęcia pojawiały się na serwerze we wskazanym miejscu i aktualizowały plik ze zdjęciem.

Kryzys czy „wiosenne przesilenie"? KOMPUTERY w nowym milennium

Rok 2001 nie zaczął się w branży zbyt dobrze. Najbardziej tragicznym dowodem słabej koniunktury na rynku komputerowym wczesną wiosną stała się nagła śmierć „samuraja biznesu" – 74-letniego prezesa japońskiej firmy Sega, Isao Okawy. Okawa zasłynął w ubiegłym roku tym, że straty firmy pokrył z własnej kieszeni. To wtedy nazwano go „samurajem". Niestety, śmierć miał bardziej biznesową niż samurajską – zabił go zawał, do którego przyczyniła się niewątpliwie kondycja Segi, wycofującej się z Dreamcasta i redukującej zatrudnienie. Prezes zmarł w piątek, a już w poniedziałek akcje Segi na giełdzie spadły o 5 procent. Następca zmarłego, Tetsu Kayama, miecz do wykonania rytualnego seppuku zapewne trzyma w szufladzie biurka...

Zły rok czy urok?

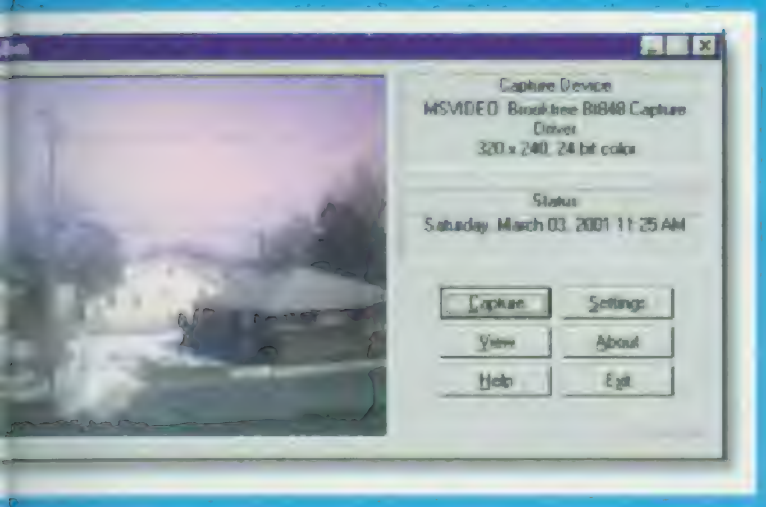
Wcale nie rewelacyjnie mają się giganci rynku pecetowego. Niezadowalające wyniki Compaqa zmusiły go do oszczędności – pracę w firmie straci około 5000 osób, co stanowi 7 procent załogi. Lepiej wiedzie się Dellowi, jednemu z większych konkurentów Compaqa, nie należy jednak zapominać, że Dell to głównie sprzedaż „pudełek", podczas gdy Compaq prowadzi znacznie szerszą działalność.

Niezbyt różowo wyglądają wyniki Intela. Nienotowany od czterech lat spadek obrotów o 25 procent pwodował zwolnienia 5000 ludzi (też nieomal 7 procent załogi) i inne oszczędności. Firma ogłosiła, że zmniejszy swoje wydatki na prace badawcze nad nowymi technologiami – dokładnie o 100 milionów dolarów, co przy budżecie 4,3 miliarda brzmi dość śmiesznie. Intela czekają w tym roku inwestycje, których nie może uniknąć, związane z wdrażaniem nowych procesów produkcyjnych.

Sieć w dołku

Podobnie pesymistyczne wieści płyną z innych liczących się w branży firm. Kłopoty ma Lu-

W ten sposób nie da się niestety uzyskać obrazu ruchomego. Technikę „fotograficzną" można wykorzystać, gdy łączymy się z Internetem przez modem, albo wtedy, gdy nasz komputer znajduje się za firewallem bądź nie ma stałego adresu IP, pozwalającego nam na uruchomienie prawdziwego serwera video



Metoda dynamiczna

Jeśli nasze łącze stałe jest wystarczająco szybkie, a komputer posiada stały, widziany w całym Internecie adres IP, możemy się pokusić o uruchomienie własnego serwera HTTP, umożliwiającego transmisję ruchomych obrazów z naszej kamery. Dane transmitowane są non-stop i materializują się w obraz po wpisaniu do przeglądarki adresu naszej telewizyjnej stacji. Kod źródłowy strony WWW zawiera najczęściej wywołanie odpowiednio przygotowanego apletu Javy, który zajmuje się odbieraniem i wyświetlaniem obrazu z kamery video – przykładowe rozwiązania dołączane są często do pakietu instalacyjnego serwera HTTP bądź oprogramowania kamery

Jeśli ktoś dysponuje kamerką komputerową, a nie do końca wie jak ją wykorzystać w Sieci, to namawiamy do skorzystania z jednego z programów przedstawionych niżej. Można pobrać je z Sieci, albo zainstalować z płytki CD dołączanej do RESETU.

Wielki Brat chciałby popatrzeć i na Ciebie!

Wybrane oprogramowania dla domowego WebCam'u

ConquerCam [shareware]
http://www.conquercam.com
Obsługa FTP, serwer HTTP, możliwość definiowania interwałów czasowych pomiędzy ujęciami z kamery, możliwość dodawania napisów do obrazka z kamery (data, godzina, tekst), archiwizacja kolejnych zdjęć.

KABCam [shareware]
http://www.kabsoftware.com
FTP, definiowanie „odstępów" między ujęciami, nakładanie napisów na obrazek z kamery (data, godzina, tekst), archiwizacja.

TeVeo's VIDiO [shareware]
http://www.teveo.com
Serwer HTTP umożliwiający transmisję płynnego obrazu. Godny polecenia, mimo sporego obciążenia procesora.

TrueTech WebCam [freeware]
http://www.truetech.com
Własny system kamer online, chat, możliwość określenia własnej lokalizacji i komunikacji z innymi użytkownikami.

WebCam2000 [freeware]
http://www.1000klub.com/~loomer/webcam2000
Bardzo prosty serwer HTTP, zrzucający pojedyncze klatki obrazu.

ChiliCAM [shareware]
http://www.thegeek.com
Obsługa FTP, dodawanie graficznego logo, tekstu, daty i godziny, definiowanie „odstępów" między ujęciami, możliwość uploadu na kilka serwerów na raz.

cent Technologies, a fabryki 3Com-a opuści wkrótce 1200 pracowników. Oczywiście, nie należy z tego faktu wyciągać za daleko idących wniosków. Sytuacja na rynku IT kołysze się amplitudą od wielu lat, a okresy depresji zdarzają się na nim równie często, co niespodziewane napady optymizmu. Takim atakiem dobrego samopoczucia była ubiegłoroczna hossa spółek internetowych. Zbito na niej kilka fortun, ale – jak słusznie mówią analitycy – nie da się zrobić pieniędzy z niczego. Wartość firm internetowych była zawyżona, bez pokrycia w naturze. Dlatego też dobry okres się skończył i przyszedł ciężki kryzys.

Socjologowie już dorabiają pięknie brzmiące teorie do epidemii bankructw spółek internetowych. „Internet stał się dziś tylko dodatkowym gniazdkiem w ścianie, jak prąd czy telefon" – głoszą. Nie wiadomo jednak do końca czym to niby miałby być przedtem, zanim stał się „gniazdkiem". Bo Internet tak naprawdę wcale się nie zmienił, to po prostu frajerzy przejrzeli na oczy. Wszystkie serwisy typu „zarób za banner" obniżyły stawki do śmiesznego minimum – teza o przynoszącej dochody działalności reklamowej nie okazała się prawdziwa. A więc Internet bez reklam? Dla mnie bardzo szczęśliwa perspektywa. Tylko, że ja nie próbuję robić biznesu przez Internet. A poza tym – kto to w końcu wszystko utrzyma i za co?

Rynkowy rollercoaster

Prawdopodobnie czeka nas w tym roku jeszcze kilka niemiłych niespodzianek. Zanim firmy dostosują swoją działalność do zmieniającej się – niemal jak w kalejdoskopie – struktury rynku, minie trochę czasu. I potem zapewne przyjdzie ponownie okres „małej stabilizacji". O ile, oczywiście, nie zadziała Siła Wyższa i po krótkim procesie na Sądzie Ostatecznym nie zostaniemy pochłonięci przez Armageddon. Czego ani wam, ani sobie absolutnie nie życzę.

newsy

Sony proponuje wprowadzenie nowego standardu DDCD - Double Density CD, który pozwoli zapisywać 1,3GB danych na jednej płycie kompaktowej. Nowe nośniki i nagrywarki zostaną wprowadzone na rynek pod koniec roku.

Niemiecka armia rezygnuje z oprogramowania Microsoftu. Przyczyną są umieszczone w produktach z Redmont "tylne wejścia", które mogą być wykorzystywane przez amerykańskie służby wywiadowcze.

Produkcję kamer podłączanych do telefonów komórkowych zapowiada Sanyo. Tymczasem na rynku pojawiły się budziki firmy Idea International, które alarmują odgrywając ściągnięte z komputera przez port drukarki pliki MP3 lub WAV.

Dzieje Interfejsu Graficznego

www.pib.neta.com/history/history.html

Wyśmienita strona poświęcona rozwojowi idei interfejsu graficzego. Chronologicznie usystematyzowany przegląd obejmuje kilkadziesiąt różnych nakładek graficznych dla wielu systemów operacyjnych. W sąsiednie znaleźć można zarówno interfejsy opracowane na przełomie lat 70. i 80. dla mikrokomputerów Xerox PARC, jak i bardziej znane projekty: MS Windows 1.0 i Geos – datowane na rok 1985, OS/2 1.10 z roku 1988 czy wydany dwa lata później amigowski Workbench 2.0. Spis zamykają produkty z ubiegłego roku: Windows 2000 i Aqua – najnowszy interfejs Apple'a zaimplementowany w systemie Mac OS X

Składnica Fotografii

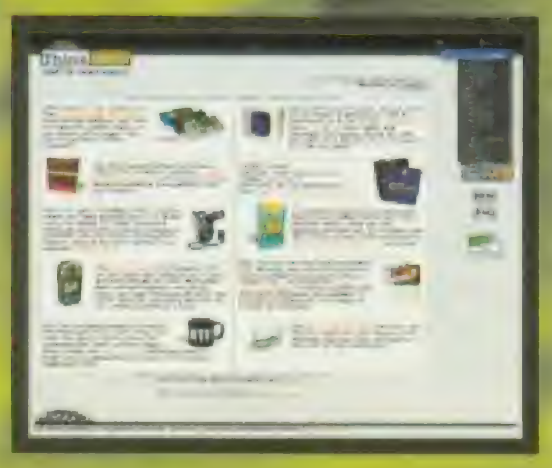
www.photo.net

Ogromna składnica zdjęć wysokiej jakości. Kilkuset fotografów, profesjonalistów i amatorów, prezentuje swoje prace w szerokim zakresie tematów. Znaleźć można obrazy przedstawiające egzotyczną przyrodę, życie ludzi z całego świata czy dzieła architektoniczne. Nie brakuje również zdjęć bardziej „abstrakcyjnych", np. płonących samochodów, słodyczy i innych. Zbiór jest doskonale posegregowany, a mechanizmy wyszukiwania dają duże szanse na znalezienie pożądanych materiałów. Początkujący fotograficy powinni rzucić okiem na dział porad. Można w nim m.in. przeczytać, czym kierować się kupując aparat cyfrowy

Świr z klasą

www.thinkgeek.com

Serwis zaopatrzeniowy dla komputerowych maniaków. Szeroki asortyment przeróżnych gadżetów, ubrań, książek, kubków, naklejek, zabawek i wielu innych – często niezbyt użytecznych – przedmiotów, pozwoli każdemu użytkownikowi komputera osobistego podnieść prestiż swojej osoby. Na początek polecam odtwarzacz MP3 mieszczący pięć tysięcy utworów muzycznych, przeszklioną obudowę do PC wraz z lampą ultrafioletową podświetlającą zainstalowane komponenty i czapeczkę „baseballówkę" ozdobioną linuksowym pingwinem bądź diabełkiem (logo FreeBSD).



Trust to jeden z wyrastających się producentów akcesoriów komputerowych. Głośniki i myszki tej firmy nie są może najnowszymi zdobyczami techniki, jednak spełniają swoje zadania i mają niewygórowaną cenę.

SPY C@M

Spy C@m to mała kamera podłączana do komputera przez port USB. Razem z nią dostajemy statyw i uchwyt do mocowania urządzenia przy pasku od spodni. Kamera jest bardzo mała i z powodzeniem mieści się w kieszeni. Kiedy zostaje odłączona od komputera, wymaga dwóch baterii typu AAA - można ją wtedy używać jak cyfrowy aparat fotograficzny.

Dołączone sterowniki są w pełni zgodne ze standardem TWAIN, dzięki czemu działa ona w niemal każdym programie graficznym. Wyposażono ją w dość bogate oprogramowanie. Ulead Photo Expres służy do edycji grafiki i ładowania do komputera zdjęć wykonanych kamerą, umożliwia też ich obróbkę. Video Mail Live pozwala na wysyłanie nakręconych filmów e-mailem, a Ulead Cool 360 przekształca serię zdjęć w zdjęcie panoramiczne.

Jakość przesyłanego obrazu jest dość dobra, choć daleko jej do doskonałości nowych kamer Philipsa. Maksymalna rozdzielczość obrazu wynosi 352x288 pkt, czyli niezbyt dużo. Obraz przesyłany jest za to z prędkością 30 klatek na sekundę. 2 Mb wbudowanej pamięci pozwalają na zapamiętanie 80 zdjęć w rozdzielczości 176x144 pkt lub 20 zdjęć w rozdzielczości 352x288 pkt.

Reasumując, SpyC@m ma zdecydowanie mniejsze możliwości niż urządzenia oferowane przez konkurencyjnych producentów.

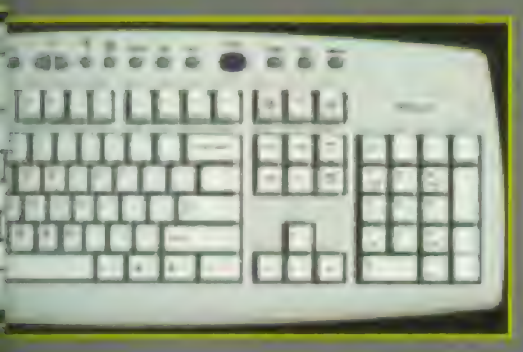
Cena: 370 zł.

LEsio

WIRELESS KEYBOARD

W przeciwieństwie do opisanej wcześniej kamery, bezprzewodowa klawiatura multimedialna jest produktem udanym. Wyposażono ją w wygodną podkładkę pod nadgarstki i 16 dodatkowych klawiszy multimedialnych, które możemy wykorzystać w systemach Windows 95, 98 i 2000.

Przed użyciem klawiatury należy ustawić kanał, na którym ma odbywać się komunikacja między klawiaturą a podłączanym do portu PS/2 odbiornikiem RF. Kanały są tylko dwa, nie można zatem używać trzech klawiatur tego typu w jednym pomieszczeniu, ale nie jest to poważny problem.



Podczas pracy klawiatura sprawuje się wzorowo. Ma dobrze wyczuwalny skok, a dodatkowe klawisze są bardzo przydatne. Zasięg działania wynosi 5 – 7 metrów, co pozwala m. in. na sterowanie odtwarzaczem DVD bez ślęczenia przy komputerze.

Niewątpliwie dość atrakcyjny zakup.

Cena: 220 zł.

AMI MOUSE WIRELESS SCROLL

Ta bezprzewodowa mysz działa na takiej samej zasadzie jak opisywana klawiatura (na szczęście na innych częstotliwościach) i jest jej naturalnym uzupełnieniem. Do komputera podłączamy odbiornik RF i ustawiamy odpowiedni kanał transmisji (do wyboru 64 kanały).

Ami Mouse jest czteroprzyciskową myszą wyposażoną w wheela, który spełnia również rolę dodatkowego przycisku. Nie nadaje się, niestety, dla osób leworęcznych (chociaż symetryczny kształt obudowy sugeruje coś innego), ponieważ czwarty klawisz umieszczono z boku.

Rozdzielczość 800 dpi zapewnia wygodną pracę w programach graficznych. Myszka uwolniona od kabla bardzo ułatwia sterowanie postaciami w grach. Zasięg jest taki sam jak w przypadku klawiatury.

Całkiem udana konstrukcja za niezbyt wysoką cenę.

Cena: 100 zł.

EIGHT FIGHTER WIRELESS

Fighter to bezprzewodowy pad komunikujący się z komputerem dzięki odbiornikowi RF. Ma ergonomiczny kształt i sporo przycisków umieszczonych w różnych miejscach, dzięki czemu nadaje się do niemal każdej gry.

Dostarczone z padem oprogramowanie pozwala m. in. na zarejestrowanie kombinacji klawiszy, co w przypadku takich gier jak Mortal Kombat, może wywrzeć na przeciwniku piorunujące wrażenie. Brak kabla najbardziej docenią gracze używający podłączonego do karty graficznej telewizora. Pad działa do 5 metrów od odbiornika, nie ma więc obawy, że będziemy siedzieć z nosem w ekranie.

Cena: 150 zł.

Nowa oferta Trusta z pewnością zasługuje na uwagę. Opisane akcesoria nie są co prawda tak dobre, jak produkty Logitecha, jednak zdecydowanie tańsze i dobrze spełniają swoje funkcje.

Do testów dostarczył: TORNADO 2000 S. A.
www.tornado.com.pl

NEWSY

Wyposażona w procesor PowerPC 450 Mhz IBM-a, akcelerator firmy ATI i napęd DVD, konsola Nintendo GameCube, w sklepach znajdzie się w październiku. Wcześniej, bo już w czerwcu, dostępny będzie GameBoy Advance z powiększonym ekranem i obsługą 32-bitowej grafiki.

W USA po raz pierwszy transmitowano Internetem film wprost na kinowy ekran. Obraz o rozdzielczości 1280×1024 pkt., przesyłany łączem 4Mbit, wyświetlał dwuprocesorowy Pentium III

Komiksy z Oni Press

www.onipress.com

Wyjątkowo godna uwagi witryna wydawcy komiksów z Portland. Zawiera m. in. fragmenty kilkudziesięciu historyjek obrazkowych różnych autorów. Różnorodność ich form artystycznych i często dość psychodeliczne koncepcje, wzbudzą podziw w każdym fanie komiksu. W rewanżu za uznanie widzowie mogą pobrać pełnowartościowy darmowy komiks w formacie Acrobat Reader. Duża liczba cennych linków zamieszczonych w serwisie powoduje, że Oni Press może być również świetnym punktem startowym przy wertowaniu zasobów poświęconych komiksom.

Działają bez instalacji

www.webware.com

Niektóre aplikacje nie wymagają pobierania z Sieci i instalowania w systemie. Uruchamiane są automatycznie przez przeglądarki internetowe, potrafiące obsługiwać Shockwave i Javę. Webware to zbiór odnośników do oprogramowania tego typu. Jedna z ciekawszych sekcji serwisu poświęcona jest grom. Co prawda nie brak wśród nich produktów ewidentnie słabych, ale zdarzają się też prawdziwe rodzynki. Jednym z nich jest znany z ośmiobitowców Rampage, w którym trzech graczy wciela się w małpoludy demolujące miasto.

TECHNIKA

LEsio

Proste wzornictwo i zaokrąglone kształty głośników firmy X Technologies robią pozytywne wrażenie. Czy parametry dźwięku są równie dobre?

XT80

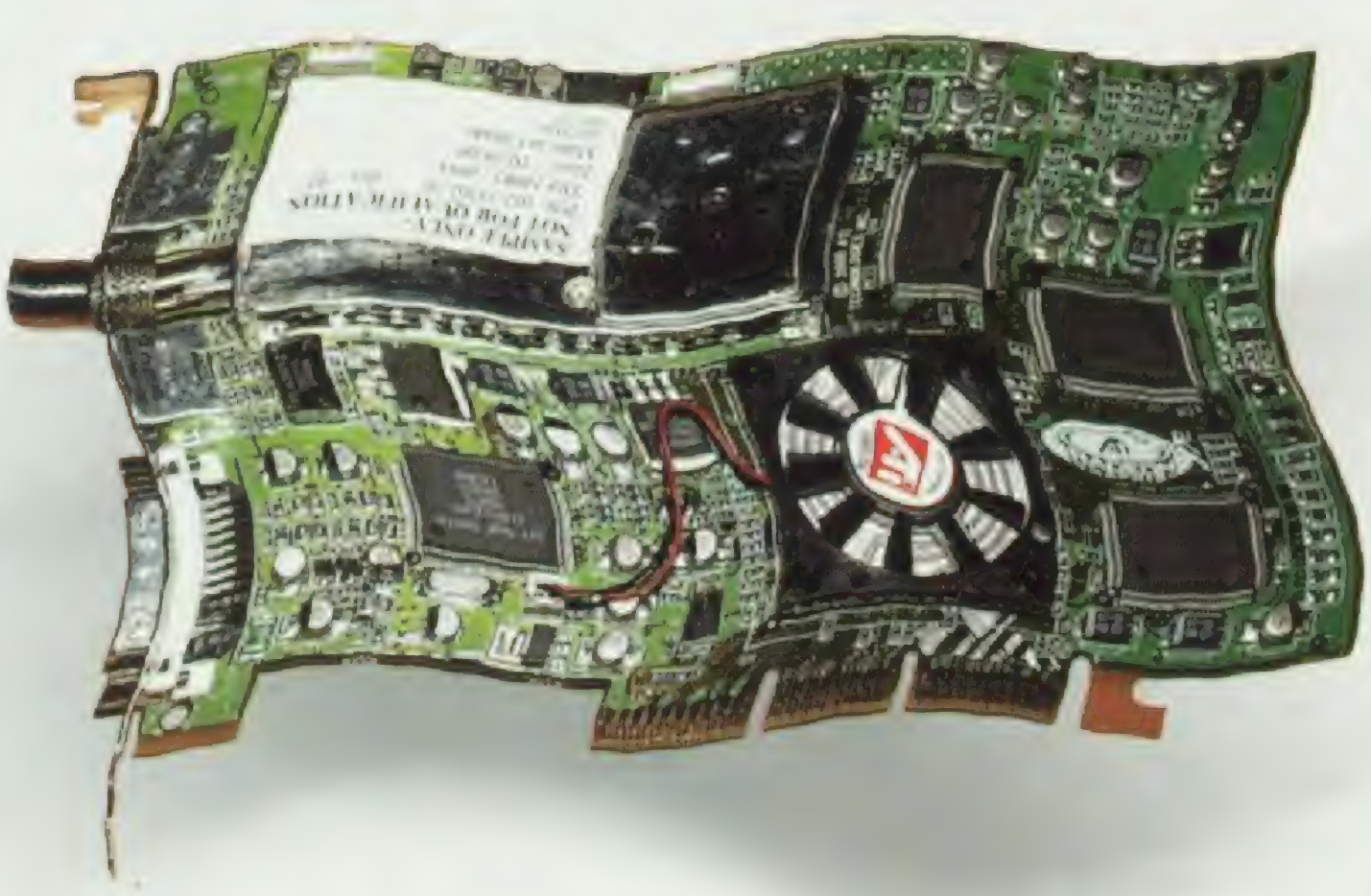
Głośniczki miniaturki. Niewielkie rozmiary (83x146x88mm), niewielką moc (5 Watt) i niezbyt rewelacyjne pasmo przenoszenia (140Hz-20kHz) rekompensują sobie wielkim napisem na pudełku - 80 Watt PMPO. Głośniki pracują bez żadnych problemów już od 80 Hz (przy 50 Hz zaczynają buczeć), za to 20 kHz to dla nich niedoścignione marzenie. Słuchając muzyki, np. z discmana, należy być przygotowanym na silne zniekształcenia dźwięku, zwłaszcza tonów średnich i wysokich. Jest to jednak do zaakceptowania, jeśli przyjąć, że główne zadanie XT80 to zajmować malo miejsca za niską cenę 49 złotych.

Piła

ATI All-in-Wonder Radeon

Graficzny "robot kuchenny"

All-in-Wonder Radeon to prawdziwe multimedialne centrum rozrywki. Służy jako akcelerator grafiki 2D, bardzo wydajna karta 3D do gier, telewizor, odtwarzacz DVD i magnetowid. Złącze DVI umożliwia podłączenie cyfrowych paneli LCD.



Sklepy i stragany pękają w szwach od przeróżnych kart graficznych. Dominują GeForce, w tym najchętniej kupowane GeForce2 MX. Koneserzy wybierają Radeona lub GeForce2 GTS, mniej zamożni – RIVĘ TNT2 M64. Wszystkie karty są w gruncie rzeczy do siebie podobne – różnią się przede jedynie wydajnością. Jest jednak akcelerator zdecydowanie wyróżniający się – ATI All-in-Wonder Radeon.

Budowa

Sercem karty jest ATI Radeon 256, jeden z najwydajniejszych układów graficznych na rynku. Wykonany został w technologii 0,18 mikrometra i składa się z 30 milionów tranzystorów – to ponad trzykrotnie więcej niż w Pentium III Katmai. Wbudowana jednostka transformacji i oświetlenia (T&L – Transform & Lighting Engine) potrafi tworzyć grafikę 3D „od podszewki", łącznie z obliczeniami geometrycznymi (za które, w przypadku starszych

GŁOŚNIKA

Xt240

Pudełko z dumnym napisem 240 Watt PMPO kryje całkiem przyzwoite głośniki o nominalnej mocy 12 Watt. Oddzielne pokrętła służą do regulacji niskich i wysokich tonów. Brzmienie jest znacznie lepsze niż w XT80. Nie ma denerwującego brzęczenia, jakość dźwięku jest znośna. Według producenta głośniki pracują w zakresie od 120Hz do 20kHz. Faktycznie - już od 50Hz, jednak z osiągnięciem 20kHz mają duże kłopoty. Cena: 119 zł.

Xt480

Zestaw wygląda jak rozszerzona o subwoofer wersja głośników XT240. Moc rzeczywista wynosi 25 Watt, napis na pudle 480 Watt PMPO. Pasmo przenoszenia: 50Hz - 18kHz. Głośniki "brzmią" najlepiej z całej prezentowanej trójki. Rozszerzenie zestawu o wydajny głośnik basowy sprawiło, że słuchanie muzyki było nawet dość przyjemne. Cena nie jest wygórowana, wynosi 219 złotych.

Do testów dostarczyła: Manta.

akceleratorów 3D, odpowiada nadal główny procesor komputera).

Zintegrowany RAMDAC 350 MHz umożliwia wyświetlenie obrazu o rozdzielczości 2048x1536 w 32-bitowym kolorze i odświeżaniu 75 Hz. Układ Radeon pracuje z częstotliwością 166 MHz, czyli nieco wolniej niż na kartach ATI Radeon 64 MB DDR VIVO w wersjach pudełkowych (183 MHz). Podobna jest różnica w taktowaniu pamięcią DDR, której zainstalowano 32 MB. Mniejsza częstotliwość ma wpływ na wyniki, które karta osiąga w testach sprawnościowych (tzw. benchmark test), jednak w grach różnica nie jest aż tak odczuwalna.

Właściwości

Układ oferuje wiele nowoczesnych funkcji 3D, których nie wykorzystują jeszcze nawet najnowsze gry. Jest to m. in. sprzętowe cieniowanie z dokładnością do jednego punktu (Per-Pixel Shading) oraz środowiskowe mapowanie wybojów (Environment Mapped Bump Mapping) znane z matroxowego G400. Z funkcji tych skorzystać potrafi jedynie 3DMark2001.

AiW Radeon daje również pełne wsparcie dla dekompresji filmów DVD. Sprzętowe dekodowanie MPEG-2 zapewnia m. in. kompensację ruchu (MC) i odwrotną, dyskretną transformatę kosinusową (iDCT).

Wideo

Niezwykle ciekawie prezentują się możliwości wideo karty – zintegrowano z nią tuner telewizyjny. Po podłączeniu zwykłej telewizyjnej anteny ogląda się programy TV w okienku o dowolnej wielkości. Do umieszczonego na karcie wejścia i wyjścia wideo, po zastosowaniu przejściówki, podłączyć można urządzenia ze złączami kompozytowymi (cinch) oraz s-video (mini DIN).

Wiele kart dysponuje wyjściem wideo – zalety jego posiadania są oczywiste: filmy DVD i gry na dużym ekranie. Do bardziej egzotycznego złącza, jakim jest wejście wideo, podłączyć można z kolei magnetowid, kamerę wideo albo tuner telewizji satelitarnej. Obraz wyświetlony zostanie w okienku.

Software

Do AiW Radeon dołączono bardzo rozbudowane oprogramowanie. Należy do niego Ulead Cool3D i VideoStudio 4.0 oraz pakiet ATI Multimedia Center, który składa się z sześciu aplikacji: CD Audio, DVD (odtwarzacz DVD), File Player, LaunchPad, TV (aplikacja do oglądania telewizji) oraz Video CD (program do odtwarzania filmów z płytek Video CD). Jednym z najciekawszych jest program TV – potrafi nagrywać wideo w plikach AVI, MPEG-1, a nawet MPEG-2 (z pełną rozdzielczością PAL). Nagrane wideoklipy możemy zmontować za pomocą VideoStudio.

All-in-Wonder Radeon to karta uniwersalna. Nie jest co prawda tak szybka, jak GeForce2 Ultra, ale oferuje zdecydowanie więcej możliwości.

Do testów dostarczył: Veracomp
www.veracomp.com.pl
Cena: około 1400 zł z VAT.

Porównanie osiągów

	All-in-Wonder Radeon	Creative GeForce2 GTS
Quake III Arena Demo v1.11		
640x480 16 bpp/32 bpp	105,5/104,5	117,1/115,6
800x600 16 bpp/32 bpp	94,6/92,0	115,0/109,5
1024x768 16 bpp/32 bpp	71,4/67,7	107,3/85,9
1280x1024 16 bpp/32 bpp	46,5/44,1	79,6/49,6
1600x1200 16 bpp/32 bpp	33,2/31,0	54,2/33,9
All-in-Wonder 128		
640x480 16 bpp/32 bpp	55,6/35,6	
800x600 16 bpp/32 bpp	39,5/25,7	
1024x768 16 bpp/32 bpp	25,6/16,9	
1280x1024 16 bpp/32 bpp	16,6/10,6	
1600x1200 16 bpp/32 bpp	11,4/6,1	

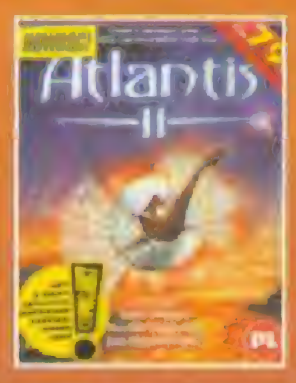
Komputer testowy:
Intel Pentium III 800E, 128 MB SDRAM, płyta główna ABIT BH6, Windows 98 SE PL

obrazkowa zgadywanka 10/05/01

W konkursie udział biorą wszyscy czytelnicy, którzy nadeślą oryginalne kupony z prawidłowymi odpowiedziami na pytanie konkursowe: z jakich gier pochodzą niżej zamieszczone obrazki?

Nagrodę otrzyma co ósma osoba (oczywiście) do wyczerpania przeznaczonej do tego konkursu puli gier, tj.:

10 x DIABLO II



10 x ATLANTIS

5 x FREESPACE2

Na Wasze kupony czekamy do końca maja 2001. Prosimy o podpisanie oświadczenia o danych osobowych ponieważ upoważnia nas ono do wysłania Wam nagrody

Z JAKICH GIER POCHODZĄ NASTĘPUJĄCE SCREENY?

KUPON 05/01

obrazkowa zgadywanka

Imię

Nazwisko

Adres (kod, miasto, ulica, numer domu)

Telefon, E-mail

Obrazek 1

Obrazek 2

Obrazek 3

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych Sp. z o.o. ul. Semaforska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zwycięzcy

Luty 2001: Krzyżówka

Tomasz Żuchlewski - Poznań
Piotr Aksamit - Ostrowiec Św.
Adam Boberek - Mogilno
Anna Mastalen - Trzebinia
Krystian Tokarski - Ostrów Wlkp.
Aneta Krzanowska - Krosno
Piotr Przybylak - Łódź
Arkadiusz Tysiak - Pabianice
Justyna Jaros - Chorzów
Kamil Bruź - Wałbrzych
Kazik Giemza - Olsztyn
Tomasz Szadkowski - Myślibórz
Rafał Tomczak - Włocławek
Konrad Kędzirski - Zator
Aleksandra Galiszkiewicz - Szczecin
Hubert Piechaczyk - Oborniki
Przemysław Gamrat - Trzyciąż
Marek Banaczek - Sandomierz
Marek Swatowski - Bielsk Podlaski
Łukasz Cora - Knurów

Konkurs obrazkowy

Piotr Nowak - Grodzisk Mazowiecki
Łukasz Gawryś - Warszawa
Adam Wilkoszarski - Poznań
Tomasz Czopiński - Międzyrzec
Krzysztof Targosz - Kielce
Paweł Jagiełowicz - Racula
Adrian Trenerowski - Reda
Leszek Sutuła - Dąbrowa Białostocka
Artur Bachan - Warszawa
Krzysztof Przeorski - Gdańsk
Adam Lipa - Białystok
Maciej Wilczyński - Wrocław
Janusz Iwaszek - Jarosław
Piotr Seratin - Warszawa
Ewa Brzozowsa - Ostrowiec Św.
Adam Kurdel - Piaseczno
Michał Twarowski - Błonie
Piotr Dragan - Kamienna Góra
Łukasz Ornoch - Wyszków
Tomasz Gabor - Lubliniec
Piotr Krawczyński - Kraków
Marcin Kościołek - Ożarów
Joanna Naduk - Warka
Tomasz Grzegulski - Ostrołęka
Piotr Barycki - Wrocław

Wszelkie pretensje:
promocja@reset.com.pl

Gabriel Knight: Sins of The Fathers

Od wydania gry GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS upłynęło już ładnych kilka lat, a w dalszym ciągu jest ona jedną z najlepszych przygodówek stworzonych na PC.

Opanowanie jej interfejsu nie stanowi problemu dla nikogo, kto choć raz grał w grę przygodową. Podstawowe funkcje, takie jak poruszanie się głównym bohaterem, rozmowy z spotkanymi osobami, podnoszenie i manipulowanie przedmiotami, wykonuje się za pomocą wielofunkcyjnego kursora myszy. Rozmowy rejestrowane są automatycznie na dyktafonie — można w dowolnym momencie przesłuchać starsze nagrania, co może być pomocne przy szukaniu nowych tropów.

Zgodnie z kanonem gier Sierry, która w momencie wydania gry była jedną z firm dominujących na rynku, GABRIEL KNIGHT wyposażono w licznik punktów, obrazujących postępy gracza w rozwiązywaniu zagadek. Podniesienie przedmiotu czy odnalezienie i pogawędzenie z właściwą osobą, nagradzane jest zwykle jednym lub kilkoma punktami. Więcej dostaje się za wykonanie całych „subquestów" i za ukończenie poszczególnych rozdziałów gry.

Oprawa graficzna GABRIEL KNIGHT odbiega od standardów wyznaczanych obecnie przez nVidię i jej konkurentów. Cóż zrobić — tak to już jest, że dla gry kilka lat to dystans nie do odrobienia. Nie można mieć za to zastrzeżeń do muzyki — ta na szczęście jest bardziej ponadczasowa. Jednak największym atutem gry jest jej wciągająca fabuła. Scenariusz jest bardzo rozbudowany, a przy tym spójny logicznie — wyszedł spod pióra Jane Jensen, wyśmienitej autorki zawikłanych historii.

Inną mocną stroną GABRIELA KNIGHTA jest wspaniały klimat, jaki roztacza wokół gracza. Mroczne ulice Nowego Orleanu, zakurzone sklepy z akcesoriami voodoo, atmosfera zagrożenia i tajemnicy — rzadko która gra oddaje nastrój w tak mistrzowski sposób jak SINS OF THE FATHERS.

Duży wpływ na tę atmosferę ma główny bohater gry. Gabriel jest nieco roztrzepany, ale odważny, sympatyczny i ma duże poczucie humoru. Inne postacie zostały wykreowane w równie udany sposób. Są barwne, charakterystyczne, a przede wszystkim mają dużo do powiedzenia, co ułatwia graczowi rozwikłanie tajemnicy rytualnych morderstw...

GABRIEL KNIGHT doczekał się kontynuacji. Druga część gry, nosząca podtytuł THE BEAST WITHIN, była wykonana techniką Full Motion Video i podobnie jak SINS OF THE FATHERS wzbudziła wśród graczy furorę. W tej odsłonie przygód Gabriela, drugą główną bohaterką została Grace Nakimura, jego asystentka z części pierwszej. Serię zamyka GABRIEL KNIGHT 3: BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED, który jednak nie był aż tak udany jak jego poprzednicy, głównie za sprawą mało nowatorskiego silnika 3D.

Pierwsza część trylogii o Gabrielu Knighcie to kwintesencja gry przygodowej. Prezentujemy ją z największą przyjemnością.

Tytułowy bohater historii, rozgrywającej się w Nowym Orleanie, opowiada o pilnie strzeżonej tajemnicy rodzinnej i mrocznych praktykach voodoo.

JEŚLI WYSTĄPIĄ PROBLEMY Z INSTALACJĄ GRY

Mimo że GABRIEL KNIGHT przeznaczony jest do pracy w systemie MS-DOS, jego działanie pod Windows przebiega bez zakłóceń. Grę należy uruchamiać programem SIERRA.EXE, a nie sugerowanym GKCD.BAT. W przeciwnym razie komputer poprosi o przełączenie systemu w tryb MS-DOS, co nie jest ani wygodne, ani potrzebne.

Jeśli jednak z jakichś przyczyn gra nie będzie chciała pracować bez przełączenia się w ów nieszczęsny „tryb MS-DOS", należy zapewnić jej możliwość obsługi CD-ROM w trybie DOS, co uzyskuje się przez dopisanie sterowników napędu CD do pliku CONFIG.SYS i uzupełnienie pliku AUTOEXEC.BAT o polecenie uruchamiające program MSCDEX.EXE. Uwaga: uniwersalne sterowniki do napędów CD i program MSCDEX powinny znajdować się w folderze Windows, w podkatalogu COMMAND/EBD.

Następnie system trzeba zrestartować i najlepiej uruchamiać z menu w trybie „Tylko wiersz poleceń".

Na szczęście w znakomitej większości przypadków gra powinna uruchomić się bez problemu (SIERRA.EXE!) [krooger]

SKAZÓWKI DLA WYTRAWNYCH GRACZY

Jeśli nie chcesz korzystać z przygotowanego przez nas rozwiązania zagadki, to może zapoznasz się z kilkoma wskazówkami:

— Podstawowym elementem rozwoju akcji są rozmowy. Rozmawiaj dużo, ze wszystkimi i na każdy temat. Wiele niepozornie wyglądających postaci może przekazać ci bardzo cenne informacje.

— Każdy dzień zaczynaj kawą i gazetą. Gazeta to skuteczne źródło świeżych informacji, które powinny być podstawą dalszego działania.

— Każda istotna rozmowa nagrywana jest na twój osobisty dyktafon. Wybierając odpowiednią kasetę możesz odtworzyć wcześniej przeprowadzoną konwersację. Odsłuchanie kilku rozmów może skierować cię na właściwy ślad.

— Przy każdej nadarzającej się okazji rozmawiaj ze swoją sekretarką Grace. To ona odbiera telefony i zajmuje się sprawami, które jej poleciłeś, kiedy nie ma cię w sklepie. Często wpadaj tutaj aby zapytać się o to, czy nikt nie dzwonił — Gabriel nie ma niestety telefonu komórkowego. [krooger]

Nie czytaj jeśli sam

WIAZANIE

ROZ

Dzień 1

Po rozmowie z Grace weź z biurka pęsetę i szkło powiększające. Obejrzyj biblioteczkę. Jest tu kilka książek, które powinny zwrócić Twoją uwagę. Tomik z wierszami, książka o wężach i wreszcie słownik angielsko-niemiecki. Przejdź się po sypialni na tyłach sklepu i zabierz stamtąd żel do włosów. Pojedź teraz do domu Babci, porozmawiaj z nią i idź na poddasze. Tam znajdziesz książkę z rysunkami i zegar z dziwną tarczą. Po przejrzeniu notesu dojdziesz zapewne do wniosku, że dziadek Gabriela nie był zdrowym człowiekiem. Ta zauważalna fascynacja smokami i liczbą trzy... Nastaw zatem zewnętrzną tarczę zegara na „smoka" (smok na godzinę 12), a wskazówki na godzinę trzecią. Pokręć kluczykiem i pokaż Babci to, co znalazłeś.

Teraz pojedź na komisariat. Pogadaj z Friskiem — otrzymasz zdjęcia. Udaj się do parku i drażnij mima tak długo, aż pójdzie za Tobą. Podprowadź go do policjanta, a będziesz mógł posłuchać raportu przez radio. Skoro już tu jesteś,

zajrzyj do katedry i ukradnij stamtąd czarną koszulę oraz koloratkę. Pojedź na miejsce zbrodni i po dłuższej scence skopiuj wzory z ziemi do notesu. Obejrzyj też trawę pod szkłem powiększającym i użyj pęsety aby wziąć łuskę. Nabierz trochę gliniastego piachu z plaży.

Wróć na komisariat. Pogadaj z Moseleyem. Udaj się na cmentarz, weź cegiełkę i skopiuj do notesu napis na grobowcu. Pójdź jeszcze do Muzeum Voodoo (niezła scenka — użyj włącznika światła) i wracaj do sklepu. Przed pójściem spać zleć Grace wykonanie badań.

Dzień 2

Weź bilet z kasy w Twoim sklepie. Upoważnia on do bezgotówkowych zakupów w księgarni Gabriela. Idź do Muzeum i pogadaj z Dr Johnem. Teraz do Moonbeam Residence, poobserwuj taniec i spróbuj ukraść skórę węża leżącą w klatce. W wolnej chwili porównaj ją ze znalezioną łuską. Pokaż czarownicy kartkę z napisem z grobowca — poznasz kilka symboli voodoo.

Czas na akcję na komisariacie. Podkręć termostat na ścianie (Mosely zdejmie marynarkę) i poproś go o kawę, gdy wyjdzie ukradnij mu odznakę. To jeszcze nie koniec. Wyjdź z biura i poproś panią oficer o akta. Niestety nie da ci ich odbić na ksero., ale nie przejmuj się tym. Wejdź znowu do Moseleya i poproś o zdjęcie. Gdy policjantka wejdzie, wyjdź popraw włosy i skopiuj zawartość otrzymanej teczki. Wróć na zdjęcie. Teraz jedź do rezydencji Gedde, pokaż odznakę a zostaniesz wpuszczony do środka.

Czas pójść do parku. Gadaj z malarzem aż wiatr zdmuchnie mu szkic. Teraz kup hot doga (za bilet na książki) i daj go tancerzowi. Poproś artystę o złożenie do kupy wzorów, które wykradłeś z komisariatu, wraz z tym, który przerysowałeś na miejscu zbrodni.

Teraz udaj się do Dixieland Store. Rzuć okiem, potem porozmawiaj. Wracaj do księgarni, poproś o badania i kładź się spać.

Dzień 3

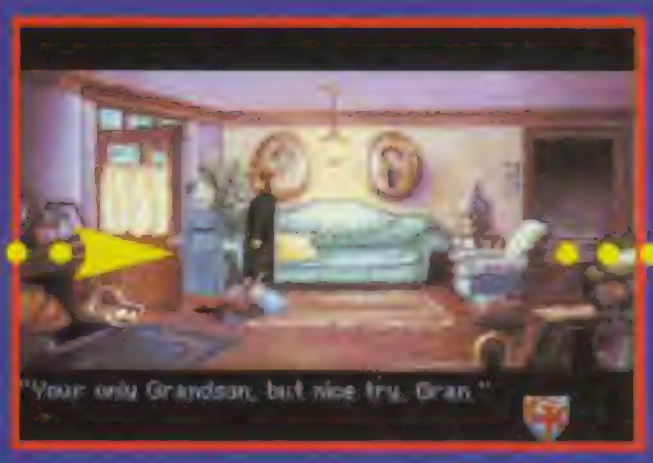
Dzień zaczyna się burzliwie. Dostaniesz między innymi kartkę wyrwaną z książki telefonicznej. Zwróć na nią uwagę. Dzieciakowi sprzedaj obraz ojca (Grace się do Ciebie nie odzywa), w rozmowie porusz temat „Cabrit sans cor".

Idź na komisariat, pogadaj z ludźmi. W parku odbierz zrekonstruowany symbol i udaj się na uniwersytet (który pojawia się na mapie tylko jeżeli przeczytasz rano gazetę). Posłuchaj tam wykładu. Pokaż profesorowi symbol.

Teraz na cmentarz. Przejdź na drugi ekran i obserwuj. W parku zatańcz z cyganką i oddaj jej apaszkę.

W księgarni poproś o badania. Z sypialni obdzwoń wszystkie panie Cazanoux. Zadzwoń do kliniki dla zwierząt i porozmawiaj o psie, którego szczekanie słyszałeś w słuchawce. Dostaniesz adres pani Cazanoux. Jedź do niej. Przed drzwiami ucharakteryzuj się na księdza (koszula, koloratka, żel do włosów). Wejdź do środka. Rozmawiaj z Madame przede wszystkim o Cabrit sans cor oraz o tajnym kościele voodoo. Dostaniesz na chwilę bransoletkę — odciśnij ją w glinie.

Idź do Dixielandu i kup maskę — dostaniesz olejek szczęścia. Daj go Samowi w barze. Dzięki niemu wygra ze swoim przeciwnikiem i w dowód wdzięczności podejmie się skopiowania bransoletki. Na koniec dnia udaj się do parku, pogadaj z cyganką i spokojnie obejrzyj scenkę.



Dzień 4

Jedź do Babci. Zapytaj o Schattenjagera i Wolfganga Rittera. Uchyli ci rąbka tajemnicy o twoich korzeniach. Weź bransoletkę od Sama i pogadaj z Moseleyem na komisariacie. Później pogadaj w parku z Crashem. Przyjrzyj mu się przez lunetę (dał coś facetowi z bębnami!) Wejdź do Katedry i pokaż gościowi bransoletkę — po krótkiej pogaduszce Crash zejdzie. Przyjrzyj mu się i rozepnij koszulę. Przerysuj tatuaż do notesu. Pójdź do muzeum i na cmentarz, wypytaj o Marię Lavau, po czym zadzwoń z księgarni do wuja Wolfganga.

Dzień 5

Dostaniesz mnóstwo nowych rzeczy od Grace. Pójdź do profesorka. Okaże się, że... nie żyje. Obejrzyj zwłoki i papiery. Zabierz kartkę z biurka. Na cmentarzu spisz nową informację z grobowca i porównaj ją z pierwszą, którą otrzymałeś. Brakuje kilku liter, ale daje się je zgadnąć ("dj keep an eYe on gk bUt do not harM"). Odwiedź muzeum. Kiedy odzyskasz kontrolę pstryknij przełącznik na ścianie. Wróć do księgarni. Grace coś na Tobie zauważy i wyrzuci do po-

chcesz rozwikłać zagadkę!

pielniczki. Podnieś to coś pęsetą. Okaże się, że to łuska węża! Porównaj ją z tą, którą znalazłeś nad rzeką - ponad wszelką wątpliwość Dr John był tam ze swoim wężem...

Pojedź na komisariat. Pokaż Moseleyowi wszystko co zebrałeś. Zdecyduje się ponownie otworzyć śledztwo.

Dzień 6

Poczekaj na listonosza. Użyj książki o bębnach na bębniarzu z parku. Na podstawie znaczków zdekoduj wiadomość ("call conclace tonight swamp"). Przekonaj faceta z pączkami, żeby wrócił pod komisariat. Udaj się za nim, poczekaj aż gliniarze wyjdą, po czym wbiegnij do środka. Otwórz biuro Moseleya i zabierz z szuflady namierzacz. Pójdź do muzeum voodoo i pogadaj z Dr Johnem. Włóż namierzacz do trumienki. Teraz czas przekazać coś Dr Johnowi w inny sposób. Na cmentarzu napisz na murze, żeby zabrał trumienkę (jak się nazywa trumienka? nie pamiętasz wykładu profesora? właściwy napis to "dj bring sekey madoule"). Wróć do księgarni i pokaż tatuaż Grace - namaluje ci identyczny. Jedź teraz na bagna i włącz namierzacz. Idź w kierunku kropki, przed wejściem załóż maskę. Odpowiedz "brother Eagle" i jazda...

Dzień 7

Zadzwoń do Wolfganga. Wejdź do krypty na cmentarzu, poświeć latarką i otwórz środkową komorę. Gdy się ockniesz, otwórz raz jeszcze środkową komorę i zabierz wszystko. Obejrzyj portfel. Zadzwoń do agencji turystycznej, zamów bilet do Niemiec i jedź na lotnisko.

W Niemczech zaprzyjaźnij się z Gertą. Weź nóż ze ściany, obejrzyj panele w kaplicy (musisz przejść przedstawione próby), wróć do Gerty, porozmawiaj z nią, jeszcze raz spójrz na panele, zabierz sól (stoi przy Gercie) i... do dzieła! Otwórz okno w sypialni, weź trochę śniegu, weź wszystko z szafki, pergamin ze ściany i obetnij włosy nożyczkami. W kaplicy postaw miskę na ołtarzu, wsyp do niej sól, zatnij się nożem, przyklęknij i użyj pergaminu na sobie. Zostałeś Schattenjagerem.

Dzień 8

Weź klucz i otwórz nim drzwi biblioteki. Czytaj książki w odpowiedniej kolejności: "People's Republic of Benin", "Primal Ones", "Ancient Roots of Africa", "Sun Worshippers", "Ancient Digs of Africa". Idź do Gerdy i pokaż jej tę ostatnią książkę.

Dzień 9

Podnieś wszystkie płytki (z podłogi i ze ścian), poza dwiema, których nie da się ruszyć. Ułóż płytki w kolejności (ważna jest ilość wężyków), podnieś też pręt z podłogi. Idź do pomieszczenia z 3 wężami na płytce, nagraj grę i włóż pręt w płytkę - z podłogi wstaną trupy. Musisz przedzierać się do góry. Gdy dojdziesz do pokoju z 3 zombiakami, użyj liany pod sufitem. Spotkasz wujka. (!) Użyj pręta na płytce i biegnij do środka. Weź dwa pręty ze ściany i spróbujcie podnieść płytę. Wytnij nożem serce z zombiaka przy wejściu. Ooops... Wujku!...

Dzień 10

Weź notkę z lady, pogadaj z nieoczekiwanym gościem i wymyśl plan. Pójdź do katedry i wejdź do dalszego konfesjonału. Włóż pręt w dziurę. Zostaw namierzacz i pręt pod klęcznikiem. Znajdziesz się w tajnej świątyni voodoo. Obejdź wszystko, weź kostiumy i maski. Z jednego z pokoi z komputerami weź czarną książkę z kodami i wystukaj na bębnie "sumon Brother Eagle".

Uciekaj. Wejdź do pokoju, gdzie modlił się Dr John i zabierz kartę ze ściany. Wejdź teraz do wszystkich pomieszczeń, do których dotychczas nie udało ci się wejść. Użyj medalionu na Grace, daj Moseleyowi jedno z przebrań, sam załóż drugie. Po obejrzeniu dłuższej scenki filmowej, użyj medalionu na Tetelo, potem odrzuć go Moseleyowi i stłucz małą figurkę, która pojawi się pod ołtarzem. Teraz możesz pomóc Malii albo uciekać. Możesz też... sam zdecyduj.

Game over.

DEMA GIER

ADVENTURE PINBALL: FORGOTTEN ISLAND

Wymagania: PII 233, 64MB, Win95/98, DirectX, zalecany akcelerator 3D.
Efektowny, bardzo dynamiczny pinball, który powinien spodobać się miłośnikom tego typu gier. Zobaczcie sami do czego jeszcze może być użyty silnik gry Unreal.

DESPERADOS – WANTED DEAD OR ALIVE

Wymagania: P 233, 64MB, Win95/98, DirectX.
Gra w klimacie zbliżonym do Commandosa rozgrywająca się na Dzikim Zachodzie. Gracz wciela się w rolę żądnego przygód, pieniędzy i sławy łowcę nagród.

EVIL ISLANDS

Ciekawie zapowiadająca się gra akcji z elementami RPG rozgrywająca się w trójwymiarowym środowisku.

HIRED TEAM

Wymagania: PII 300, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.
Kolejny shooter FPP z dużą ilością broni, przeciwników i krwi, czyli tego wszystkiego co wymagane jest od tego typu gry.

KOSZYKÓWKA MANAGER 2001

Wymagania: P 166, 32MB, Win95/98, DirectX.
Polski manager koszykówki. Coś dla miłośników kupowania i sprzedawania zawodników.

MGMS THE LOST FORMULAS

Wymagania: P 166, 32MB, Win95/98, DirectX.
Zabawna gra z tytułowymi M&m'sami w roli głównej. Powinno spodobać się młodszemu rodzeństwu. Dodatkowo gra uczy rozpoznawania cyferek i rozwiązywania prostych zadań matematycznych.

OUTLIVE

Wymagania: P 166, 32MB, Win95/98, DirectX.
Efektowna, rozbudowana gra typu RTS, rozgrywająca się w przyszłości, w której do walki pomiędzy sobą stanęli ludzie i roboty.

PASSAGE 3

Wymagania: P 133, 32MB, Win95/98, DirectX.
Gra typu puzzle polegająca na prawidłowym układaniu płytek zawierających odpowiednie motywy graficzne.

PIZZA CONNECTION 2 PL

Wymagania: P 200, 32MB, Win95/98, DirectX.
Kontynuacja gry Pizza Syndicate. Gracz wciela się we właściciela sieci restauracji serwując swoim klientom nie tylko wspaniałą pizzę, ale również odpowiednią dawkę emocji

SPACETRIPPER

Wymagania: PII 400, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.
Bardzo efektowny i dynamiczny shooter. Jedynym zadaniem gracza jest wyeliminować wszystkie wrogie statki.

SUMMONER

Wymagania: PII 400, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.
Ciekawe połączenie gry przygodowej, strategicznej i RPG. Efektowna grafika wykorzystująca najnowsze akceleratory, dużo efektownych czarów, broni i bojowo nastawionych przeciwników.

PEŁNE GRY

G-SECTOR

Wymagania: PII 266, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D
Efektowne, dynamiczne pojedynki i walki z przeciwnikami na wirtualnej arenie.

LASERAGE

Wymagania: P 200, 32MB, Win95/98, DirectX.
Pamiętacie te wspaniałe strzelanki jakie królowały na ośmiobitowcach, jeśli nie to zainstalujcie LaserAge, a spędzicie długie godziny przed monitorem niszcząc hordy nadlatujących wrogów.

OUTBOUND

Wymagania: P 166, 32MB, Win95/98, DirectX.
Prosta, ale wciągająca strzelanko-ścigałka. Sterując uzbrojonym pojazdem AMV gracz musi wykonać postawione przed nim zadania.

MAGAZYNY

Najnowsze wydania popularnych magazynów internetowych

PROGRAMY

Prezentacja programów stworzonych przez naszych czytelników. Wybrane programy do obsługi kamer internetowych.
Ponadto: 3D FTP 4.0, BearShare, WinAmp 2.73, Webcam Watcher 2.2

PATCHE

DeusEx Patch 1014
Fallout Tactics Patch
Majesty Update 4
Summoner Demo Patch 1.01
The Moon Project Patch 1.3
The Moon Project Patch 1.3 Spawn
Virtual Pool 3 Patch

STEROWNIKI

DirectX 8 PL
VIA Service Pack 4 In 1

RESET CD MENU

D Y L E M A T   M I E S I Ą C A

RĄCZA MAJÓWKA

Maj jak to maj, zaczyna się pierwszego
i trwa dzielnie do ostatniego Maja.
Ostatni Majowie mówili, że w maju
po głowie pogryzionych przez pszczółki Maje
było najwięcej. Mają jaje te Maje w maju.
Nie ma co gadać... a zwaszcza w języku Majów, ufff...

Ciężki ten maja początek,
przeplata się wciąż Majów wątek,
i nie dość, że wiosna radośnie nastraja,
To jeszcze ta Maja pogryzła nam ..aja.

Miast pisać te zlepy i czas cenny trwonić,
złapię za telefon, by kumpli obdzwonić
Na rzecz telekomuny nadszarpnę swój dochód
Nikt nie odbiera? Fakt poszli na pochód
Pochodzić troszeczkę, bo chód jest dziś w cenie,
wychodzi też w chodzie jak nic pochodzenie

Pochodzić rzecz prosta i każdy pochodzi
Od przodka, od tylka, od Sasa do lasa
Lecz mało kto może się szczycić dowodem,
iż pochód jest właśnie jego rodowodem
I to co go w maju najlepiej nastraja
to pochodzenie od pierwszego Maja

Zewsząd wypełza przez Majów skręcona,
intryga zdradziecka (nie mylić radziecka)
I miesiąc następny w odstępstwie od maja,
za przodka ma nie Maja lecz Dzień Dziecka!

Pipi

A teraz 4MUŁKA:

Wystarczy wypełnić kupon i zdecydować się na roczną prenumeratę Reset CD lub prenumeratę łączoną Reset CD wraz z Magazynem Internetowym WWW. Zapewnia ona comiesięczną 100%-ową dostawę do domu Waszego ulubionego magazynu. Dodatkowo, przygotowaliśmy nagrody dla tych, którym roczna prenumerata nie straszna. Pierwszych piętnastu Prenumeratorów otrzyma wspaniały PĘCZACZEK z Resetycznym logosem. Kolejna piętnastka dostanie MUFFKI - PASZPORTÓFFKI. Wszyscy pozostali otrzymają KOLUSZKI z logasikiem. Na Wasze kupony czekamy do końca maja 2001.

Prosimy o podpisanie oświadczenia o danych osobowych, które drukujemy na kuponie prenumeraty, ponieważ tylko podpisane oświadczenie upoważnia nas do wysłania Wam nagrody.

Data ważności kuponu - 31.05.2001. Kupony z późniejszą datą stempla nie będą honorowane.

Zamawiam prenumeratę*

Reset CD 05/2001

	12 mies. z VAT
Reset CD	109 zł
Reset CD + WWW	171 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamawiam następujące numery archiwalne:
Reset w cenie 2.50 zł /egz. z VAT.
Reset CD w cenie 7 zł /egz. z VAT.

	cena 1egz. z VAT	zamawiane egz.	łączna cena
Res 1	2.50zł		
Res 1 CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

Reset CD 05/2001

	12 mies. z VAT
Reset CD	109 zł
Reset CD + WWW	171 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamawiam następujące numery archiwalne:
Reset w cenie 2.50 zł /egz. z VAT.
Reset CD w cenie 7 zł /egz. z VAT.

	cena 1egz. z VAT	zamawiane egz.	łączna cena
Res 1	2.50zł		
Res 1 CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

Reset CD 05/2001

	12 mies. z VAT
Reset CD	109 zł
Reset CD + WWW	171 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamawiam następujące numery archiwalne:
Reset w cenie 2.50 zł /egz. z VAT.
Reset CD w cenie 7 zł /egz. z VAT.

	cena 1egz. z VAT	zamawiane egz.	łączna cena
Res 1	2.50zł		
Res 1 CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

Reset CD 05/2001

	12 mies. z VAT
Reset CD	109 zł
Reset CD + WWW	171 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamawiam następujące numery archiwalne:
Reset w cenie 2.50 zł /egz. z VAT.
Reset CD w cenie 7 zł /egz. z VAT.

	cena 1egz. z VAT	zamawiane egz.	łączna cena
Res 1	2.50zł		
Res 1 CD	7zł		
		RAZEM:	

prenumerata

Reset CD zamawiamy:

infolinia:

0 801 303 304

Koszt połączenia wg taryfy połączeń operatora TP S.A.

e-mail: prenumer@reset.com.pl

	Cena za 1 egz. w kiosku z VAT	Cena za 12 egz. w kiosku z VAT	Cena12 mies. prenum. z VAT
Reset CD	10,90 zł	130,80 zł	109 zł
WWW	12,50 zł	150,00 zł	125 zł
Reset CD + WWW	23,40 zł	280,80 zł	171 zł

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 10 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer czerwcowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć **do nas** do 10 maja, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od lipca. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

(022) 828-09-79

Wszelkie pytania i reklamacje dotyczące prenumeraty należy załatwiać dzwoniąc pod numer działu prenumeraty:

(022) 828-55-81

Numery archiwalne Posiadamy numery:

Reset

8,9,10,11,12/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/99
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/2000
1,2,3/2001

2.50zł/egz. z VAT

Reset CD

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/99
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/2000
1,2,3/2001

7zł/egz. z VAT

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR EXPRESS Sp. z o.o.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000510

Opłata
zł .....

Datownik

Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR EXPRESS Sp. z o.o.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000510

Opłata
zł .....

Datownik

Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR EXPRESS Sp. z o.o.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000510

Opłata
zł .....

Datownik

Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR EXPRESS Sp. z o.o.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000510

Opłata
zł .....

Datownik

Podpis przyjmującego

PENTIUM 4 GRAND PRIX

Reset

Pod koniec marca wystartowała duża impreza promująca najnowszy procesor Intela. Z pomocą Wirtualnej Polski, Siemensa i Subaru organizowane są miniturnieje kierowców rajdowych, których umiejętności weryfikuje gra Pro Rally 2001. W centrach handlowych i hipermarketach kilkunastu największych miast w kraju pojawił się specjalnie przygotowany samochód Subaru Impreza WRX, wyposażony w kierownicę i pedały Logitecha. Po zajęciu miejsca w ciasnym fotelu kubełkowym polskiej firmy Bimarco trzeba, w jak najkrótszym czasie pokonać jeden z asfaltowych odcinków specjalnych. Na zwycięzców eliminacji czekają cenne nagrody, a 48 najlepszych spotka się w zaplanowanym na czerwiec wielkim finale.

Warszawskie eliminacje mistrzostw dziennikarzy (imprezy towarzyszącej wielkiemu turniejowi) odbyły się 4 kwietnia. Kilkudziesięciu przedstawicieli prasy, radia, telewizji i portali internetowych pojawiło się w salonie wystawowym Subaru, aby zasiąść za kierownicą srebrnego bolida. Był on jednak tak oblegany, że część uczestników postanowiła spróbować swoich sił korzystając z dwóch dodatkowych stanowisk rajdowych — wyposażonych w kierownice i pedały, ale już nie zadaszonych karoserią.

Nasza delegacja — McSon i RooS, nie ukrywała swoich aspiracji do zajęcia wysokiego miejsca. Nawet podstępny Kroogor, który przywłaszczył sobie redakcyjny egzemplarz gry (uniemożliwiając przeprowadzenie treningu), nie był w stanie popsuć im szyków. Po czterdziestu minutach obserwacji trasy zza pleców przeciwników znali ją prawie na pamięć.

Jechali niemal na samym końcu stawki, stosując sprawdzoną w F1 taktykę wykręcania najlepszych czasów na ostatnich okrążeniach. McSon radził sobie bardzo dobrze do pierwszego dzwonu, który kosztował go dziesięć sekund i rozstroił psychicznie. Kiedy kilometr dalej sytuacja się powtórzyła, stało się jasne, że nie wygra zawodów. Czas 2 minuty i 33 sekundy okazał się ósmym wynikiem turnieju.

RooS nigdy nie grał w Pro Rally, bo zawsze zdecydowanie wolał Collina. Nie przeszkodziło mu to jednak w sprawnym operowaniu hamulcem i delikatnym obchodzeniu się z kierownicą. Przydały się kilometry nabite w innych grach — Roos wykręcił czas 1 minuty i 51 sekund, dystansując wicemistrza imprezy aż o siedemnaście sekund.

Mimo lekkich zgrzytów organizacyjnych — m.in. kierownic odrywających się przy gwałtowniejszych ruchach i kwalifikowanie do turnieju czasów uzyskanych różnymi modelami samochodów, impreza była bardzo udana. Jeżeli nasz człowiek awansuje do dziennikarskiego finału to miejsce na najwyższym podium mamy zapewnione. Macie na to nasze słowo.

Szczegółowe informacje o Pentium 4 Grand Prix znajdziecie pod adresem http://www.pentium4-gp.wp.pl

GORSKY & BUTCH (I JERRY) Na dworze krola ~~Lothara~~ Artura

UWAGA! TEN ODCINEK JEST WYJĄTKOWO BEZSENSOWNY!

OKAPUN 48 robert h. adler scenariusz tobiasz piątkowski

W POPRZEDNIM ODCINKU: GÓRSKY I BUTCH ODWIEDZAJĄ BAR DLA NIEPUBLIKOWANYCH POSTACI KOMIKSOWYCH GDZIE SPOTYKAJĄ ICH SIDEKICK'A (POMOCNIKA) JERRY'EGO, KTÓRY ODDAJE SIĘ NIEBEZPIECZNYM GROM HAZARDOWYM. NASTĘPNIE GDZIE W CZERNI KASUJĄ IM PAMIĘĆ, DLATEGO NIE WIEDZĄ JAK ZNALEŹLI SIĘ NA OBRAZKU OBOK →

SZPITAL CZY WIĘZIENIE?

ALE MNIE BEB RYPIE...

730 A.D.

GDZIE JESTEŚMY?

BARDZIEJ ISTOTNE OD "GDZIE" JEST: "KIEDY?" WEDŁUG DATY NA OKŁADCE JEST ROK 2001, ALE WG. PODPISU NA RYSUNKU OBOK JESTEŚMY W ROKU 730 n.e.

HA, OBUDZILIŚCIE SIĘ, WRESZCIE! MÓWCIE ZARAZ KIM JESTEŚCIE, JEŚLI CHCECIE OPUŚCIĆ TEN LOCH, CZARNOKSIĘŻNICY!×

RASISTA!

JESTEŚMY DETEKTYWI GÓRSKY I BUTCH W POSZUKIWANIU SENSU KOMIKSU!

JESTEM JERRY COLLINS I NIE ZNAM TYCH FRAJERÓW.

NIE WIEM O CZYM MÓWICIE, ALE TO NIC, NIE TAKIE RZECZY JUŻ WYSZŁAM W LOCHU WYTRZEŹWIEŃ.

YOU SAID IT, BROTHER!

OCH, ZBRANDY!

×) W JĘZYKU POLITYCZNIE POPRAWNYM POWINNO BYĆ: "AFROKSIĘŻNICY".

NIE BUJAM! TEN TUTAJ TWIERDZI, ŻE WALCZY Z PRZybyłymi Z KOSMOSU PASIKONIKAMI W GOGLACH, I ŻE WRÓBEL GO GWIEZDNY LIS! A TEN POKANCEROWANY WIKING PLECIE, ŻE SAM JEST SYNEM KOSMITÓW! W DODATKU CHYBA FARBUJE WŁOSY... TEN Z KOLEI SYMULUJE UTRATĘ PAMIĘCI, NAZYWA SIĘ YANS, ALBO HANS. OTO CO GORZAŁA CZYNI Z LUDŹMI!

ZGROZA! ZGROZA! ZGROZA!

TAK KOŃCZĄ POSTACIE Z KOMIKSU JEŚLI PRZESADZĄ Z ALKOHOLEM - LOCH WYTRZEŹWIEŃ! CÓŻ ZA UROKORZENIE! PAMIĘTAJ: PIŁEŚ - NIE WYSTĘPUJ W KOMIKSIE!

TYP 1

WSTAWKA DYDAKTYCZNA NA CZAS NOWELIZACJI W TRZEŹWOŚCI SPONSOROWANA PRZEZ IMZ i OG.

SZLACHETNY RYCERZU, CZY MOŻESZ NAM POWIEDZIEĆ GDZIE SIĘ ZNAJDUJE TEN GOŚCINNY LOCH, ALBOWIEM FILM NAM SIĘ URWAŁ.

JESTEŚCIE NA ZAMKU RYCERZA GALARETHA, WIERNEGO SŁUGI KRÓLA KENI... ehm, ARTURA PENDRAKA, WIELKIEJ BRYTFANII!

O! SMUTNY TWÓJ LOS BRYTFANIO!

HM, SENSU TU RACZEJ NIE ZNAJDZIEMY, ALE MOŻEMY SPRÓBOWAĆ POMÓC. JAKI MAGŁ PROBLEM, RYCERZU?

NO WIĘC, NIE MOGĘ BEZ POMOCY LUSTRA ZOBACZYĆ SWOJEGO...

DOBRA! ZAPYTAM INACZEJ: JAKIEŻ OKRUTNE NIEGŁOŚCIE DRZE SZPONAMI SERCE BRYTFANII?

CZEKAJ, NIE WYGLĄDA NA GRUBEGO...

ACH, O TO WAM CHODZI... OTÓŻ STRASZLIWA WIEDŹMA ORGANA HAMMONDA SZUKAJĄC ROMSTY PUSTOSZY MÓJ KRAJ!

SUKA JEDNA...

NIEWIEŚTA JAKAŚ?

SKĄDŻE! CHODZI O ALIMENTY!

DUNGEON / PUB

XIĘŻNICZKI NIEŻYCIOWI CIERPIĄ CZĘSTO NA TW. LUSTRZYCE, SCHORZENIE, KTÓRE POLEGA NA TYM, ŻE NIE MOGĄ BEZ POMOCY LUSTRA ZOBACZYĆ SWOJEGO...

KRÓL KEVIN... ehem, ARTUR. W MŁODOŚCI JURNY BYŁ I ŻADNEJ PANNIE NIE PRZEPUŚCIŁ MÓWIĄ, ŻE NIGDY NIE SPIAŁ DWA RAZY W TYM SAMYM ŁÓŻKU...

CHCIAŁABYM MÓC POWIEDZIEĆ, ŻE TO DZIĘKI TOBIE, ALE TO CHYBA TYLKO WINA STOLARZA.

WPRAWDZIE PUSTKI NIE PRZYSTOJĄ RYCERZOWI, ALE SŁYSZAŁEM, ŻE MAŁŻ TO PO OKU. URYN PENDRAK PONÓĆ POCZĄŁ GO NIE ZDEJMUJĄC ZBROI (BO ZARDZEWIAŁA)...

...BO IM BRZUCH ZAGLANIA.

PODOBNO NIE ZGŁĘDŁ NAWET Z KONIA... O CZYM TO JA?...-A! ORGANA, CÓRKA HAMMONDA, ROWILA GYNA, MOREDREADA, KTÓRY OD DZIECIŃSTWA PRZEJAWIAŁ ZŁE SKŁONNOŚCI...

PUBLIC ENEMY

Baby Count

RUDOWĄSY

ICE-T

ZNOWU SŁUCHASZ TEJ MAURETAŃSKIEJ MUZYKI? OBCIĄŁBYŚ WAGSY!

STANOWIŁ TEŻ ZAGROŻENIE DLA DWORU, DOMOWNIKÓW I SŁUŻBY...

TATO, TATO! ZOBACZ CO ZNALAZŁEM!

ONYX

ZZZ

ORGA- NO, CO TAKOŻ SYN ZNÓW....

OCH! SYNKU, ODŁÓŻ TO!

SPOKOJNIE, KOCHANIE, NIE JEST NABITY...

BLAM!

W KOŃCU KRÓL KEV.. ehem, ARTUR POSTANOWIŁ ROZBYĆ SIĘ GO Z DOMU...

NO; GDZIE TA NIESPODZIANKA?

GRRRR...

NIEGRODZIANKA SPODOBAŁA SIĘ MORDREADOWI, ALE JEGO MATKA NAJECHAŁA BRYTFANIĘ NA CZELE ARMII WŚCIEKŁYCH KRÓW...

NOW WE'RE MAD

ON STRIKE

MOO!

MOO!

DOWN WITH KING ARTHUR!

MOO MOO

MOO

I ZE SWOJĄ GÓRKĄ, PRZYSZŁOŚCIĄ, KRÓLOWĄ PUSTYNI...

MOO!

A CO Z KWIATEM RYCERSTWA ALBIONU ?

KRÓL I JEGO RYCERZE WYJECHALI NA POSZUKIWANIE ŚWIĘTEGO GRILLA, I NIE WRÓCĄ PÓKI ZAGROŻENIE NIE MINIE,...

» MOO (MUH, MUU) ang. i FRAU.

ZAPRAWDĘ, DZIELNI TO MĘŻOWIE, ŻE NAWET W CHWILI TAK STRASZNEJ DLA KRAJU NIE PRZERYWAJĄ POSZUKIWAŃ! CZEŚĆ IM I WIECZNA CHWAŁA!

SIR LANCET i LADY GIWERA, NOWA ŻONA KRÓLA. NIE ZABRAŁ JEJ NA WYPRAWĘ, BO PODEJRZEWAŁ, ŻE ZDRADZA GO Z SIR. LANCETEM... CÓŻ, NIE JEST ZBYT BYSTRY.

HM, TEJ ZBROI TU NIE BYŁO ...

WIĘC KTO BRONI WIELKIEJ BRYTFANII?

OCH, JA i KILKU RYCERZY... SIR PIERSIWAL, KTÓRY NIE BYŁ GODZIEN POSZUKIWAĆ ŚWIĘTEGO GRILLA Z POWODU SWOICH NIETYPOWYCH UPODOBAŃ SEKSUALNYCH...

NA SZCZĘŚCIE KRÓL MA RODZONĄ, MORALNĄ, i INTELEKTUALNĄ, W WAŻNEJ OSOBIE CZARODZIEJA MARILYN'A.

WYTŁUMACZ MI TO JESZCZE RAZ, ZGUBIŁEM GIĘ, PO "WITAJ, KRÓLU".

NO WIĘC: PRZYWÓDCA GERMAŃSKI VAT OBŁOŻYŁ SWOICH PODDANYCH 22% PODATKIEM...

JEST ASTROLOGIEM ?

NIE, ANOREKTYKIEM. TERAZ PRZESZUKUJE STARE KSIĘGI W POSZUKIWANIU RATUNKU DLA BRYTFANII.

PLAYBOY'S MIDDLE AGES

PANORAMA FIRM

ROCZNIK STATYSTYCZNY 729

WŁAŚNIE TERAZ NIECNA ORGA-NA URZĄDZA TELETURNIEJ RYCERSKI KU CZCI SWOJEGO SYNA! ZNIKĄD NADZIEI! HAŃBA!
ZDRADA!
KLIK
TARGOWICA!
WTEM!
WHOA!
TO MARILYN! UKRYJCIE ZWIERZĘTA!
MAM! WIEM JAK URATOWAĆ BRYTFANIĘ! WYSTARCZY, ŻE WSZYS-CY ZOSTA-NIEMY WEGE-TARIA-NAMI!
CZY TO BA-RDZO BOLI?
A CZY DŁU-GO SIĘ GOI?
A CZY TO ABY JEST KOSHER?
ROZPOCZĄŁ SIĘ POGROM GROSZKU I SAŁATEK!
BOOM!
BOOM
BOOM
WOBEC POWYŻSZEGO POSZUKIWANIE ŚWIĘTEGO GRILLA STRACIŁO SENS.
UCZESTNIKÓW TEJ WYPRAWY NIGDY NIE ODNALEZIONO....
A KUCHNIA BRYTYJSKA STAŁA SIĘ CAŁKOWICIE NIEJADALNA.
HEJ, GDZIE SIĘ WSZY-SCY PO-DZIALI?
Myśmy tam byli, sok z selera pili, a co w zwi-dzie pijackim ujrzeli na kar-tach niniejszej opowieści przed-stawili.
Autorzy
Spisano w Wielki Post roku Pańskiego 2001
TYMCZASEM NA ORBICIE...
HOUSTON, MAMY PRO-BLEM!
FFRRKUU
NO, TO DOWCIP Z MAŁYSZEM MAMY Z GŁOWY.
STAR WARS
CDN
12

GP Praga

Polscy rycerze na turnieju w Czechach

W dniach 10-11 marca 2001 odbyło się Grand Prix Praga, będące kwalifikacją do Pro Tour'u. Był to jeden z największych turniejów w Europie Środkowo-Wschodniej - w samym GP brało udział 618 graczy. Ranga imprezy i jej korzystne umiejscowienie spowodowało, że w rozgrywkach wzięło udział aż 73 polaków, obecni byli również nasi sędziowie.

Turniej był rozgrywany w formacie limited (pierwszy dzień - Sealed Deck, drugi dzień i finały - Booster Draft). Zwycięzcą został Ryan Fuller, Holender urodzony w Kanadzie (czy też może Kanadyjczyk mieszkający w Holandii?).

Polacy wypadli przyzwoicie. W drugim dniu (a więc wśród czołowych 64 graczy) znalazło się siedmiu Polaków (czyli statystycznie tyle, ile być powinno). Dwaj najlepsi to: 17 miejsce - Paweł Sierociński i 21 miejsce - Radek Gromko (kolejny z wielu godnych odnotowania wyników). Paweł dodatkowo został zwycięzca klasyfikacji graczy z rankingiem poniżej 1700 punktów. Miejmy nadzieję, że na wrześniowym Grand Prix Warszawa Polacy zaprezentują się jeszcze lepiej.

WPĘDZANIE W

Granie w karty jest tym przyjemniejsze, im większą liczbę przeciwników zgromadzimy. Brydżowa czwórka wytwarza atmosferę rywalizacji w dużo większym stopniu niż trzy osoby grające w tysiąca czy bawiący się w wojnę duet.

Ze zgromadzeniem przeciwników do gry w Gathering przeważnie nie ma problemu - wystarczy pójść do pobliskiego sklepu czy klubu, by wśród koczujących tam dniami i nocami kilkudziesięciu osób znaleźć chętnych do gry i wymiany kart. Może zdarzyć się jednak i tak, że przysłowiowe zawieje i zamiecie uniemożliwią dotarcie do sanktuarium maniaków, a żądza grania będzie nie do przezwyciężenia. Jedyne wyjście z tej sytuacji to zarazić pasją grania w Magica sąsiada, dalszego znajomego ze szkoły, a najlepiej brata.

Nie będzie to proste. Granie kartami z dziwnymi napisami i jeszcze dziwniejszymi obrazkami... Dobre sobie! Część osób trzeba więc niestety od razu spisać na straty. Będą to przede wszystkim ludziska „bez wyobraźni" - tacy, co to wolą dnie spędzać na oglądaniu niewątpliwie pasjonującego programu jakim jest Big Brother, względnie na leżeniu do góry brzuchem (hm... to ostatnie akurat lubię). Jednak jeśli upatrzona ofiara nie należy do tej kategorii ludzi, to istnieje pewną szansa na powodzenie misji. A więc do dzieła.

Zarzucamy przynętę

Na wstępie warto kilka razy zaaranżować sytuację, w której nasza potencjalna ofiara zobaczy nas w akcji, z kartami w ręku - nie jest istotne, czy będziemy z kimś grali, czy tylko karty tasowali bądź przeglądali album. Tak czy inaczej,

Michał Macioszczyk

najprawdopodobniej usłyszymy wtedy dość proste wydawałoby się pytanie - „A co to takiego?". Nie wolno odpowiadać wtedy półsłówkami, ani zbywać widza zdawkowym - „A, to taka gra karciana, wiesz, jak w tysiąca, tylko inna."

Postarajmy się (oczywiście nie natrętnie) przedstawić w ramach opisu wszystkie zalety MtG: jaka to rozwijająca rozrywka, jaka ciekawa, jaka popularna... W trakcie mówienia dobrze byłoby zaprezentować słuchaczowi jakieś co ładniejsze karty (np. w wersji Japońskiej), ale nic na siłę. Broń boże nie wygłaszajmy wielkiego przemówienia, starczy zarzucić przynętę, i zakończyć tuż przed pojawieniem się wyrazu znudzenia na twarzy rozmówcy słowami „Zresztą przy okazji Ci pokażę."

Talia dla rzadziaczka

Jeśli taki początek naszej walki o powiększenie grona graczy został uwieńczony sukcesem, to wspomniane „przy okazji" niewątpliwie wcześniej czy później się zdarzy. Bądźmy na nie przygotowani - złóżmy dwie proste talie z commonów. Talie mogą zawierać karty za słabe do normalnej, poważnej gry - ważne za to, aby nie były to talie skomplikowane. Najlepiej użyć dużej liczby stworków bez „ambitnych" zdolności (w miarę nieskomplikowany jest np. flying, problemy zaś początkującym może sprawiać przykładowo first strike), wzbogaconych kilkoma prostymi sorcerami, ewentualnie jakimiś enchantami (byle prostymi, a la +2/+2 dla stworka), bądź artifact creaturami. No i oczywiście lądy. Decki nie muszą być zgodne z jakimikolwiek regułami turniejowymi, mogą zawierać po 28 kart, włącznie z kartami zbanowanymi. Talię dla naszego przeciwnika optymalnie byłoby przygotować z kart, którymi na co dzień w ogóle nie gramy - otwiera nam to pewne możliwości, o których za chwilę.

Byle tylko nie wygrywać

Uzbrojeni w takie dwie banalne talie znajdźmy razem z naszą ofiarą nieco czasu i miejsca i siądźmy do gry pokazowej. Grając powoli i w otwarte karty tłumacz adeptowi o co chodzi, unikając wchodzenia w zbyt skomplikowane szczegóły. Zadbaj też o to, żeby za bardzo nie wygrywać.

Po tych kilku grach, będziesz już wiedział - podoba się znajomemu? A może jest już wybitnie znudzony? Jeśli jednak rokuje nadzieje, to na do

widzenia (o ile nie zostaniemy zmuszeni do następnych gier) warto wręczyć naszemu przyszłemu graczowi jego talię i stwierdzić, że to dla niego, żeby wziął, poczytał sobie i pooglądał w domu (dlatego też właśnie nie wkładaliśmy tutaj używanych przez nas na co dzień zaklęć). Oczywiście, jeśli nie mamy wolnych zasobów karcianych, to możemy zamiast przekazywać karty pożyczyć je. W obu przypadkach to małe wyrzeczenie jest wszak warte pozyskania nowego gracza. Miejmy też przygotowaną instrukcję (czy to w wersji papierowej czy też elektronicznej).

W tej chwili zrobiliśmy niemal wszystko - teraz już tylko od drugiej osoby zależy, czy za kilka dni zagracie znowu, tym razem może już nie w otwarte karty, czy za dni kilkanaście pokażesz nowemu graczowi co to jest turniej.

Cichy nocny atak

Jest jeszcze druga metoda zarażania. Nazwałbym ją atakiem z zaskoczenia.

Na jakieś spotkanie w gronie kilku osób przynieś sporą kupkę commonów i lądów. Jeśli w trakcie spożywania napojów chłodzących będzie sprzyjający moment, to za-

NAŁÓG

proponuj wspólną grę, z jednej talii dobieranej w kółeczko, oczywiście wszystko znowu powoli, w otwarte karty, według przedstawionego wcześniej schematu. Ta droga może zaowocować wciągnięciem do gry innych, niż te o których myśleliśmy początkowo, osób. Przydatny jest jednak każdy nowy gracz jest przydatny - czy to jako sparring partner, czy też jako przyszły klient do wymian (tylko bez naciągania na wymianach proszę!). A więc koniec lektury, czas na werbowanie nowych graczy.

IBC w pięciu zdaniach.

Invasion + Plainshift = Invasion Block Constructed

Zasób kart na razie niewielki, konstruować więc można w zasadzie tylko talie wielokolorowe. Dalej dwa słowa o kilku z nich - i to niekoniecznie o tych najskuteczniejszych, bowiem metagame IBC nie ukształtował się jeszcze w pełni.

Yawgmoth's 3 color - talia składająca się z „najlepszych" kart kontrolnych w bloku z 3 kolorów: czarnego, niebieskiego i czerwonego. Wystarczy wymienić kilka przykładów kart, by zdać sobie sprawę, jak potężny może to być deck: Fact or Fiction, Yawgmoth's Agenda, Repulse, Recoil, Void, Urza's Rage, Pyre Zombie... same „topowe" zaklęcia z bloku.

Eldamri's Call deck - bazująca na stworkach (zarówno tych do walki, jak i „użytkowych") biało-zielona talia. Czasami z dodatkiem czerwonego. Zawiera również duże stworki, jak choćby smoki czy Sabertooth Nishoba. Fajna i dysponująca „tytułowymi" tutorami.

U/B control - talia zawierająca sporo removalu i (przede wszystkim) dysponująca szerokimi możliwościami wracania kart przeciwnika na rękę (Recoil, Wash Out, itp.), co można wesprzeć za pomocą Warped Devotion (jeśli coś wraca na rękę z gry, to coś też musi powędrować z ręki do grobu). Całość doprawiona kontrami i czymś do zabijania (np. Waterspout Elemental).

B/R Zombie - agresywny deck zawierający szybkie stworki (w dużej części Zombie) wsparte przez Lord of the Undead, plus oczywiście... Void. Talia brutalna i szybka, a zarazem dość „miła w obsłudze".

Miało być kilka słów, wyszły cztery pomysły na talie. Na zakończenie przykładowy spis jeszcze innego decku (czerwono-zielonego - połączenie zawsze dobre), który podaję za Seanem McKeownem: „Rocket Shoes"

4x Darigaaz's Caldera
4x Shivan Oasis
6x Forests
10x Mountains
4x Thornscape Familiar
4x Yavimaya Barbarian
4x Raging Kavu
4x Thunderscape Battlemage
4x Skizzik
4x Kavu Runner
4x Overabundance
4x Ghitu Fire
4x Urza's Rage

Co jest najważniejsze w grach fabularnych? Dobry narrator? Zgrana drużyna? Oczywiście, ważne są wszystkie te czynniki, ale najważniejszy jest... klimat.

Klimaty ERPEGOWE

W grze komputerowej łatwiej wytworzyć odpowiedni nastrój. Mamy tam wszystko podane jak na tacy: wygląd budynków, ludzkie twarze. Słyszymy głosy, dzięki temu wiemy, jak nastawione są do nas obce postacie. Całość potęguje odpowiednio dobrana muzyka, która potrafi wywołać uczucie lęku, zagrożenia albo spokoju, relaksu.

W czasie sesji RPG biedny mistrz gry musi się wysilać, aby jedna rozgrywka miała wszystkie te cechy. Co zrobić, aby gracze mieli wrażenie, że naprawdę znajdują się na pokładzie statku zmierzającego do Gwiezdnych Wrót albo dzielą ławę w karczmie z kompanią pijanych krasnoludów?

Klimat w czasie sesji jednakowo budują sprawy podstawowe, jak i szczegóły. Wszystko jest ważne, od pory dnia, po wygląd graczy.

Najlepiej grać w nocy. W ciągu dnia możemy próbować bawić się grami fantasy, za to, by wejść do Świata Mroku, trzeba mieć noc za towarzysza. Miejsce, gdzie będziemy rozgrywać sesje, należy odpowiednio udekorować. Najprostszym i chyba najtańszym sposobem jest poustawianie w pokoju płonących świec. Zapaleńcy mogą zainwestować w miecz. Gracze powinni pić z kufli lub kieliszków (bez względu na zawartość). Kiedy akcja dzieje się w przyszłości, warto mieć pod ręką komputer i obliczać na nim specjalnym programem rzuty kością. Zamiast świec można użyć reflektorków z różnokolorowymi żarówkami. Pełen industrial. Gracze i narrator powinni ubrać się w stroje charakterystyczne dla danej epoki. Nie muszą to być np. pełne zbroje płytowe, ale jakieś elementy przywodzące na myśl tamte czasy.

Równie istotna (niektórzy twierdzą, że najważniejsza) jest muzyka, a nie każdy jej gatunek pasuje do wszystkich systemów. Najlepsza jest muzyka instrumentalna, nie rozpraszają nas wówczas teksty. Do fantasy idealnie pasuje folk, muzyka średniowieczna, utwory Vangelisa i Ery, może być także metal, tj. Blind Guardian, Raphsody, Iced Earth. W Świecie Mroku należy słuchać gotyk metalu oraz muzyki poważnej, a do gier w stylu cyberpunk — metalu, techno. W czasie sesji muzyka nie powinna być zbyt głośna, aby nie rozpraszać uczestników. Ma stanowić tło wydarzeń, jeśli jest spokojnie, powinna być cicha i stonowana, jeśli coś się dzieje — dajcie muzykę ostrzejszą, zagrzewającą do heroicznych czynów. Zresztą każdy mistrz gry zna swoich graczy i wie, co będzie na nich odpowiednio działać.

Spotkań nie warto organizować na chybcika. Wtedy są małe szanse na poprowadzenie dobrej sesji, którą będzie się potem wspominało.

Gracze i mistrz

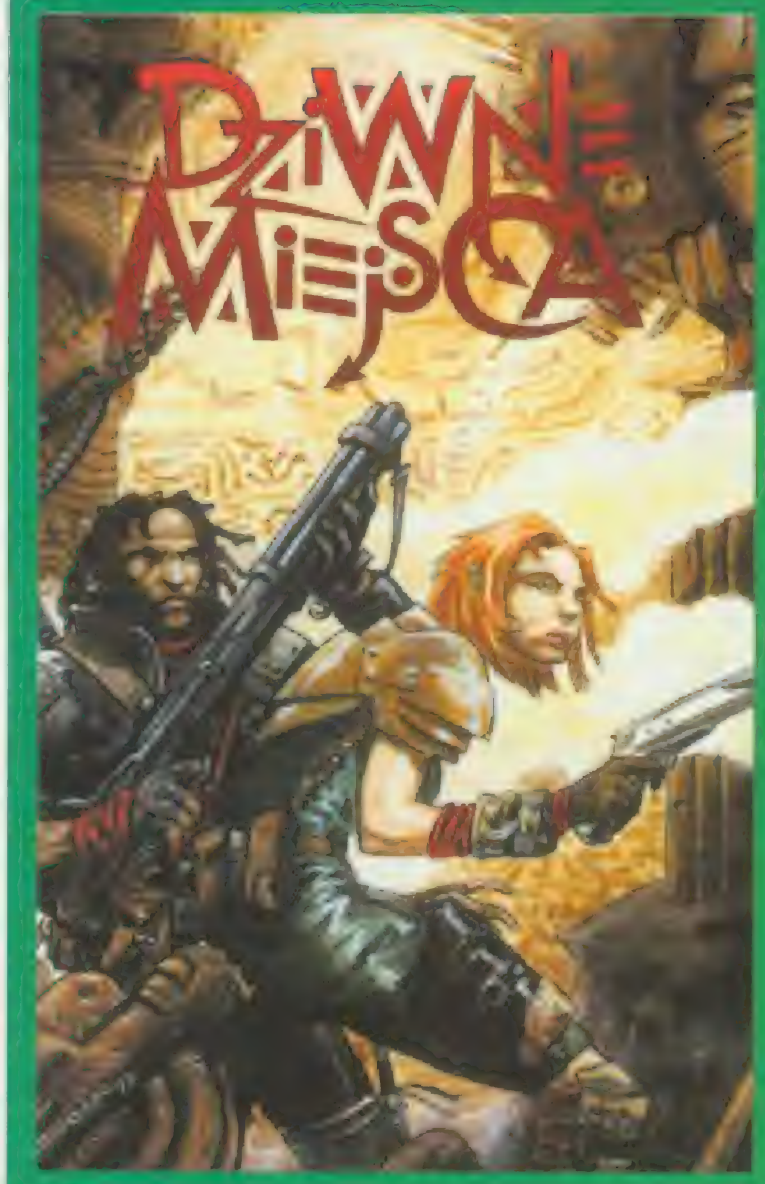
Gracze potrzebują trochę czasu, by zapomnieć o problemach dnia codziennego. Muszą się wczuć w swoje role, przypomnieć zachowania swoich bohaterów. Muszą się nimi stać. Czasem przydaje się zarządzenie prowadzącego, aby na kilka minut przed rozpoczęciem rozgrywki jeszcze raz przeczytali karty postaci, które prowadzą. Mistrz gry powinien w tym czasie zasugerować, czego brakuje do pełnego wizerunku ich bohaterom, a co powinni odgrywać w czasie sesji.

Nasze rady są dosyć ogólne, może dla niektórych oczywiste, ale czasem zadajemy sobie pytanie: dlaczego mimo dobrego scenariusza był taki kiepski nastrój? Potem nagle uświadamiamy sobie, że przyczyny były bardzo prozaiczne.

W grach fabularnych klimat jest rzeczą podstawową. Bez tego mało który gracz będzie umiał wczuć się w rolę ukochanego bohatera, bo nastrój jest kluczem do bram świata RPG.

Leviathan

Nastają czasy mroku.



Leviathan

Słońca, niegdyś przyjazne ludziom, zaczynają wygasać.

Wszystko zaczęło się w XXII wieku, gdy zmęczona wojnami ludzkość zapragnęła pokoju. Pierwsza Republika powstała z inicjatywy korporacji handlowych, które w niedługim czasie zaczęły de facto rządzić światem. Epoka ta, zwana także Wiekiem Zjednoczenia Ludzkości, była okresem wielkiego rozwoju techniki. W ciągu stu lat Układ Słoneczny należał do ludzi. Wysłano wielkie statki, którymi koloniści podróżowali całymi pokoleniami, zanim dotarli do najbliższych globów. W XXIV stuleciu za Plutonem, na granicy Układu Słonecznego, odnaleziono Gwiezdne Wrota.

Były to pierwsze wytwory obcej cywilizacji, na jakie natrafili ludzie. Dzięki nim podróże na duże odległości w przestrzeni kosmicznej przestały stanowić problem.

Wrota spowodowały zachwianie się Pierwszej Republiki. Koloniści, którzy wyruszyli na nowe planety, ogłaszali niepodległość, tworząc wpływowe domy szlacheckie.

W końcu pojawił się Prorok. Głosił prawdy, na które czekali ludzie umęczeni wojnami i konfliktami. Zebrało się wokół niego wielu wiernych, gdy zmarł, zaczęto go czcić. Wtedy powstała Druga Republika. Był to okres najszybszego technicznego rozwoju ludzi. Na planetach tworzono warunki do życia, a ludzie żyli dłużej dzięki zastosowaniu cybernetyki.

I wtedy słońca zaczęły gasnąć. Kościół zarzucił ludzkości, że przypisuje sobie boskie prawa, a szlachta zrzuciła całą winę na republikę. Rozpoczął się okres kolejnych walk o władzę i dominację. Dopiero, gdy na tronie zasiadł cesarz Alexius, sytuacja powoli się ustabilizowała. A słońca powoli gasły...

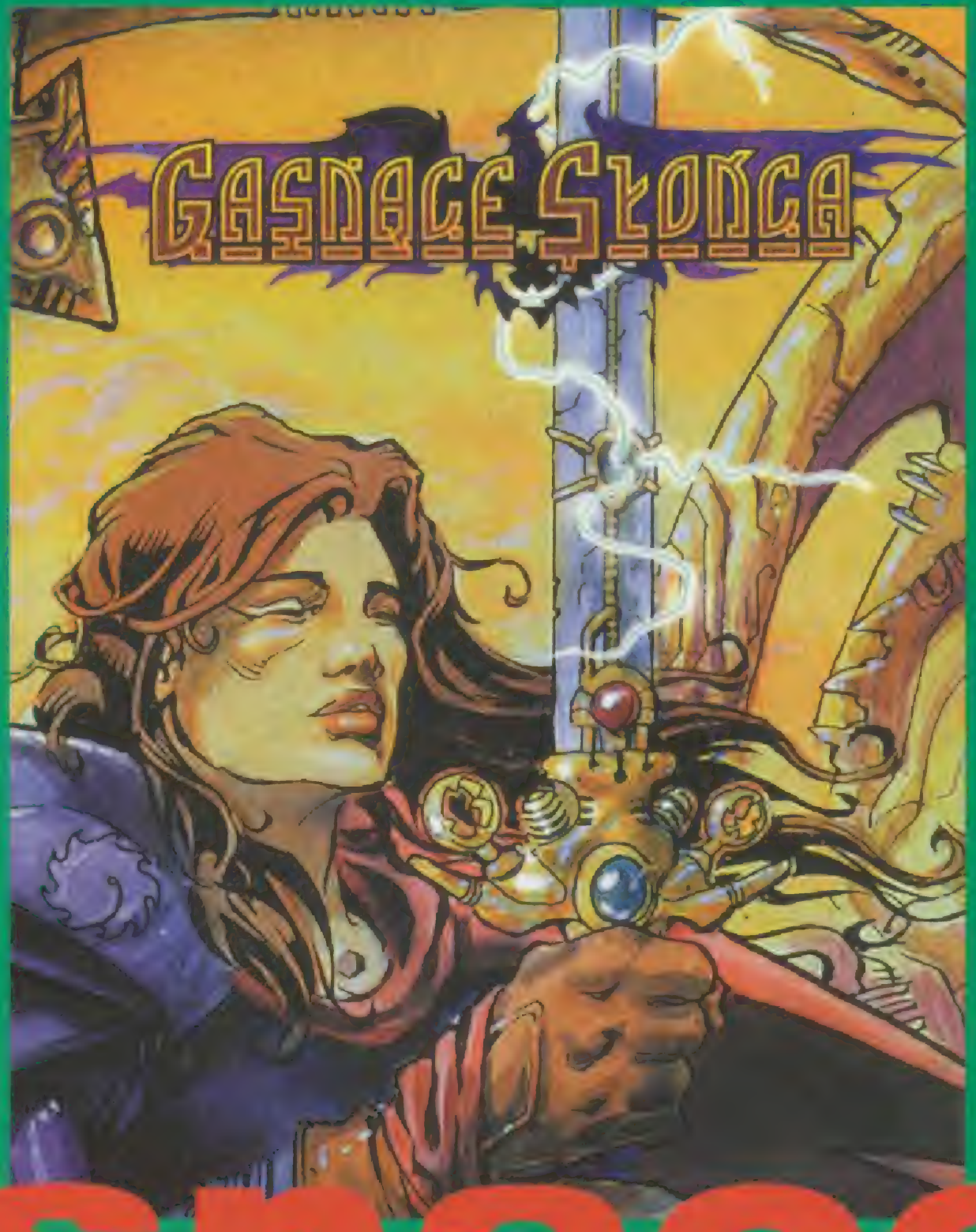
„Gasnące słońca" są systemem fabularnym stworzonym przez firmę Holistic Design. Opowiadają historię ludzkości, która po wiekach świetności znalazła się ponownie w „futurystycznym średniowieczu". Zaawansowana technika (podróże międzygwiezdne, nowoczesna broń) łączy się z elementami fantasy (nowe rasy, magia, rycerstwo). Ludzie przestali ufać technice, niektórzy nawet się jej boją. Wcześniej stworzone rozwiązania są wykorzystywane, ale nowych urządzeń konstruuje się bardzo mało. Nie dziwi więc widok rycerza z dwuręcznym mieczem i pistoletem laserowym u pasa. Mistrz gry ma dużo możliwości tworzenia scenariuszy. Świat „Gasnących słońc" jest pełen intryg, skrytej i otwartej walki między rodami szlacheckimi.

Postaci można tworzyć na dwa sposoby: wybrać rasę, klasę społeczną, rozdzielić dodatkowe punkty do istniejących już cech, i wybrać nowe umiejętności lub przyjąć zasadę osobistego przydzielania punktów.

Mechanika systemu jest łatwa i przejrzysta. Opieramy się na najróżniejszych testach dotyczących naszych cech i umiejętności. Po krótkim okresie nauki testy wykonuje się już intuicyjnie.

Podręcznik został wydany bardzo starannie. Twarda okładka i szyte strony zapewniają mu dłuższe życie. Wszystkie zasady wytłumaczono bardzo klarownie, ale historia świata jest zbyt pogmatwana. Należy ją przeczytać minimum dwa razy, aby mieć pełen obraz świata, w którym gramy.

Do „Gasnących słońc" wydano już dodatki: „Dziwne miejsca" i „Przewodnik po pandemonium".



Gasnące SŁOŃCA

LIS Y

Przyznaję się - kupowałem drugą gazetę. Na swoje usprawiedliwienie powiem tylko tyle, że kupowałem "CDA" dla płyty - jak większość moich znajomych. „Re$et" dla tekstów, a "CDA" dla gierki. Jestem przeciętnym nastolatkiem i nie stać mnie na tyle (oryginalnych) gier ile bym chciał. Teraz - to jest gdy Re$et ma teksty i gierkę - nie muszę już wydawać dodatkowej kasy na pismo, którego nie czytam. Dzięki chłopaki!!!!

Kuniz

Nowego numeru jeszcze nie mam, ale z tego, co widziałem na stronie, to wydaje mi się, że „Re$et" znowu rządzi. Zresztą on dla fanów nigdy nie przestał rządzić, ale teraz rządzi z „siłą wodospadu". Wywiad z Wołoszańskim - o yeah! Pełna wersja Swat'a 2 - yeah! Za 10.90... Hmmmm... Tiaaa... Ale OK! W porównaniu do innych pism to mało. A jeszcze z pełną wersją gry: mam nadzieję, że ceny nie zwiększycie....Chciałem tylko, żebyście wiedzieli, co myślę. W końcu to ważne, co myślą czytelnicy, nie? Nara.

Paweł

Dzięki za miłe listy. Oczekujemy więcej Waszych opinii o nowym kształcie „Resetu".

W następnym numerze - już dwie strony „Listów", piszcie więc jak najwięcej.

Witam,

Wziąłem gazetkę (Kwiecień 2001 4/01) i uradowany poszedłem do szkoły.

Podczas pasjonującego 3-godzinnego wykładu z mechaniki przeczytałem pierwsze 42 strony i są spoko, na temat. Odpowiedni pakiet informacji, dowiedziałem się o Diablo III, Q4 i jakichś tam innych rzeczach. Naprawdę fajne, czułem się usatysfakcjonowany.

Niestety. Po stronie 42 następuje dział Odloty. Co mamy w tym dziale? Kajko i Kokosz -znam serię na pamięć, informacja OK, Coca Cola w Harrym Potterze, Jean Reno w reklamie EB, lecz informacje spoko. Ciekawe. Nowe. Ale to tylko 1 strona.

Ale później... The Race - po kiego grzyba mi w gazecie o grach komputerowych artykuł o katamaranach? (...) Lasery - o laserach jest ciekawie, tylko że po łebkach i niedokładnie (...) Temat może i ciekawy, ale dla mnie bezużyteczny bo wszystko co w nim zawarte albo pamiętam, albo już_gdzieś_widziałem. „Potworrrne opowieści" - BEZNADZIEJA! Znowu po łebkach i znowu nic nowego. Nessie, Yeti, a wy macie pretensje do producentów gier że odgrzewają stare hity... Krzyżowcy. No, niech będzie że uznam. Jakoś się wiąże z grami i nie jest to tak powszechnie znane.

Palmtopy. AAAAAaaaaaaaaa!!!!!!!!!!. Jak będę chciał sobie poczytać o palmtopach to kupię sobie CHIPA'a, albo lepiej, wejdę na Chip Online czy inną stronę o hardware. (...) To samo o dyskach twardych. Wywiad z Wołoszańskim. AAAAAAAAAaaaaaaaaaaaa!!!!!!! Po co to komu? Przeczytałem dwie książki tego gościa, widziałem z dwa tuziny programów w TV, a z grami to ma tyle wspólnego, co jak byście zrobili wywiad z zawodowym wędkarzem (w końcu na motywie łowienia ryb też jest kilka gier opartych). Merrie Melodies - po raz kolejny -> PO CO KOMU TAKI ARTYKUŁ W GAZECIE O GRACH KOMPUTEROWYCH??? No i jeszcze wstawiony obrazek z kotem Tomem (z Tom& Jerry), który jednak chyba do Merrie Melodies nie należy....

„Błoto na zbrojach" - nawet nie czytałem. Od „Hannibal" do „The Gift" - co to ma być, kącik filmowy? Pozostawcie to fachowcom, takim jak np. „Film". I co, znowu parę słów o „Pulp Fiction"?? Jak nie macie co robić z białym kartkami, dajcie je mi, na pewno coś ciekawszego i oryginalniejszego napiszę. I związanego z komputerami.

Tak, że summa summarum, dział „Odloty", liczący sobie 24 strony, czyli jakieś 23 % gazety, jest beznadziejny! Płytki, odtwórczy, powielający stare schematy, nie niosący nic nowego i ciekawego.

(...)

BIO

Dyskusja o „Odlotach" wciąż trwa... Kiedy zdecydowaliśmy się na usunięcie „Odlotów" z numeru bez CD, to afera była straszna. Ale cóż... Jak widać, nie można dogodzić wszystkim... Zapraszamy do wyrażania swoich opinii.

Dzień doberek,

Kupiłem dzisiaj, tj. 22.03, nowy numer „Re$etu". Fajnie - jest cała gierka. Zaczynam się do niej dobierać i ... niestety rozerwałem całą stronę, do której były przyklejone cedeki. W związku z tym mam pytanie: dlaczego, dlaczego , dlaczego ktoś tak bardzo nasmarkał, że aż nie można odkleić CD bez uszkodzenia gazety, hmmmm?

Byłbym wdzięczny za odpowiedź.

Krzysztof Węgrzynowski

Klej - to ból. Przyznajemy się, że też byliśmy zniesmaczeni jego zbyt dobrą jakością. Mamy nadzieję, że już w tym numerze jest lepiej.

Red_Akcja

UWAGA!

Wszystkim, którzy chcą nawiązać z nami współpracę, dziękujemy za listy, nie zamówione teksty, itd. Chcielibyśmy każdemu z Was dać szansę zaistnienia w naszej gazecie, ale niestety nie zawsze jest to możliwe. Recenzenci gier muszą pojawiać się regularnie w siedzibie Red_Akcji, więc osoby spoza Warszawy i jej najbliższych okolic nie mają szans... Skąd ten wymóg? Otóż, nie da się przesłać e-mailem kompaktu z grą do recenzji... Wysyłanie normalną pocztą nie wchodzi z kolei w rachubę, ponieważ mamy bardzo mało czasu na przygotowanie opisu gry.

Red_Akcja

Oscary & chrzęsti

W Hollywood rozdano najbardziej prestiżowe nagrody w świecie filmowym — Oscary. Tradycyjnie dzień wcześniej wręczono Złote Maliny — wyróżnienia dla najgorszych filmów minionego roku. Bezapelacyjnym zwycięzcą została „Bitwa o Ziemię". Po „Zdobyciu" siedmiu Malin została najgorszym filmem w historii nagród. „Bitwę o Ziemię" wyprodukował John Travolta, równocześnie najgorszy aktor roku. Wśród kobiet zwyciężyła Madonna za „Next best thing", najgorszym sequelem ogłoszono „Blair Witch 2".

Dwóch najpopularniejszych kinowych gwiazdorów młodego pokolenia Matt Damon i Ben Affleck, zostało producentami najnowszego „reality show" kręconego dla amerykańskiej stacji ABC.
Scenariusz przypomina słynne hity minionych lat „The Running Man" i „Ścigany". Główny bohater nazwany „The Runner" będzie podróżował po USA przez 28 dni, a widzowie programu spróbują ustalić jego tożsamość i tym samym go schwytać.

trzaski

Turek

Lubiany w całej Europie angielski komik Rowan Atkinson znany jako Jaś Fasola, zgodził się wziąć udział we wspólnym projekcie ze słynnym Jackie Chanem. Atkinson ma zagrać dyplomatę obdarzonego nadprzyrodzonymi zdolnościami, z którym kontaktuje się zamordowany urzędnik (Jackie Chan). Twórcy filmu porównują go do cyklu „Zabójcza broń", ale zapowiadają jeszcze lepszą zabawę. Ciekawe jak wypadnie połączenie angielskiego żartu z orientalnymi żartami dalekowschodniej gwiazdy?

Jak odkryć wynalazki?

Pamiętacie historię Archimedesa, który wyskoczył z wanny z okrzykiem „Eureka!”, oznajmiając w ten sposób światu, że odkrył prawo nazwane później jego imieniem? A wiecie dlaczego je odkrył? „Bo siedział w wannie” – ktoś odpowie. Nie kochani, nie dlatego. Po prostu spał tuż przed słynną kąpielą.

Trycki

SENNA EUREKA

ZAGADKA HIERONA

Przed ponad dwoma tysiącami lat Hieron, władca Syrakuz, zamówił u nadwornego złotnika nową koronę ze szczerego złota. Rzemieślnik szybko wywiązał się z powierzonego mu zadania i król otrzymał pięknie wykonany symbol sprawowanej władzy. Nieufny Hieron chciał sprawdzić, czy aby na pewno poddany zużył cały, powierzony mu kruszec. Wezwał do siebie Archimedesa i polecił mu zbadanie sprawy, ale przestrzegł przed uszkodzeniem korony podczas oględzin. Grecki uczony stanął przed trudnym zadaniem. Jak, nie niszcząc wyrobu, stwierdzić, czy złotnik nie oszukał Hierona? Oglądał koronę, to z lewa to z prawa, próbował mierzyć i ważyć, ale wszystko na próżno. Nic nie przybliżało go do rozwiązania zagadki, ile złota jest w koronie? W końcu zmęczony położył się spać. Czy coś mu się śniło, o tym historycy i kroniki milczą. Wiadomo jedynie, że tuż po obudzeniu Archimedes poczuł, że coś mu świta... Zamyślony, postanowił się odświeżyć. Gdy wszedł do wanny, doznał olśnienia. Resztę tej historii już znacie. Z okrzykiem „Eureka!" nagi wybiegł na ulicę i pognał do królewskiego pałacu. Złotnik okazał się oszustem, a Archimedes uszczęśliwił ludzkość sformułowaniem prawa wyporu.

Dlaczego o tym piszę? Albowiem jak mawiają, nieznane są drogi myśli ludzkich i źródła olśnienia. Dopiero od niedawna naukowcy zaczęli zastanawiać się, w jaki sposób wynalazcy, ludzie sztuki i kultury, a w końcu zwykli ludzie odkrywają w mgnieniu oka to, co dotychczas wydawało się nieosiągalne i tajemnicze

HEURYSTYKA

Pod tą tajemniczą nazwą kryje się dyscyplina naukowa badająca twórcze sposoby myślenia. Należy do niej również opracowywanie metod i sposobów kierowania odkrywczymi myślami. Te procesy bada poważny sztab naukowców: psychologowie, fizjologowie, matematycy, inżynierowie i inni specjaliści. Czym się zajmuje owa naukowa brać? Analizują sposób, w jaki dowódcy wojsk układali śmiałe plany bitew, inżynierowie projektowali skomplikowane maszyny, naukowcy dochodzili do wielkich odkryć. Oczywiście, wszyscy zdają sobie sprawę, że poznanie procesów, które decydują o olśnieniu może zrewolucjonizować przyszłość ludzkości. Sęk w tym, że w dalszym ciągu pozostają one tajemnicą.

Podczas badań naukowcy zajmujący się heurystyką zadawali dziesiątki pytań ludziom, którzy wsławili się wielkimi odkryciami. I cały czas otrzymywali jedną odpowiedź. Niezwykle rozwiązanie problemu pojawiało się nagle, pod wpływem nieznanych tajemniczych sił. Einstein np. posiadał genialną intuicję, którą wspomagał dodatkowo grą na skrzypcach. Muzyka i talent pomogły mu w ustaleniu słynnego równania, że energia jest równa masie i prędkości światła podniesionej do kwadratu. Znakomity fizyk był kiepskim matematykiem, potrafił jednak wskazać, gdzie pracujący dla niego jajogłowi popełniali w obliczeniach błąd.

Newtona zainspirowało, jak głosi legenda, uderzenie spadającym z drzewa jabłkiem podczas śniadania na łonie natury. Jednym słowem przypadek, ale... nie do końca. Naukowcom udało się ustalić, że olśnienie przychodzi z reguły po długim i żmudnym procesie myślowym. Wielu wybitnych wynalazców przyznało, że długo oczekiwane rozwiązanie problemu przychodzi w najmniej spodziewanych okolicznościach, np. podczas spaceru, odwiedzin u znajomych i to w dodatku bez najmniejszego wysiłku.

MYŚLENIE BEZ MYŚLENIA

W czasie badań nad inspiracją wyszedł na jaw bardzo interesujący fakt. Olśnienie następuje z reguły wtedy, gdy w ogóle nie myśli się o problemie. Jak to możliwe? Otóż rzecz jest bardziej skomplikowana, niż się wydaje. Paradoks polega na tym, że myślimy o problemie, nawet wówczas, kiedy wydaje się nam, że nasz umysł jest zaprzątnięty czymś innym. Uczeni stwierdzili ponad wszelką wątpliwość, że istnieje tzw. myślenie podświadome. Kiedy zajmujemy się innymi czynnościami niż usilne rozwiązanie naukowej kwestii, np. idziemy na spacer, gramy w piłkę, gotujemy obiad, pewne partie naszych szarych komórek w dalszym ciągu poszukują rozwiązania. Oczywiście, bez tzw. pożywki, czyli wcześniejszej pracy, badań czy studiów nic z tego nie będzie. Nie wystarczy zastanowić się np. jak kontrolować wybuch termojądrowy, wyjść na boisko, a rozwiązanie nasunie się samo. Naukowcy odkryli, że nieoczekiwane rozwiązanie problemu polega nad odnajdywaniu analogii między danym problemem a innymi, których rozwiązanie znamy. Rozumiecie? Spadające z drzewa jabłko podsunęło Newtonowi rozwiązanie problemu ciążenia. Podobnie było z Archimedesem. Prawo wyporu było znane na 2500 lat zanim naukowiec z Syrakuz usiadł w wannie. Ale dopiero on skojarzył, że wody z wanny wypłynie tyle, ile on sam waży Dlatego sformułował je jako pierwszy.

Naukowcy zajmujący się heurystyką posunęli się dalej. Zaczęli przepytywać odkrywców oraz badać ich zapiski, żeby ustalić, kiedy najczęściej wpadali na swoje genialne rozwiązania. I wiecie co się okazało? Najwięcej tzw. olśnień miało miejsce podczas... snu

MORFEUSZ ODKRYWCA

Nocą z 9 na 10 listopada 1610 r. francuskiemu filozofowi i matematykowi Kartezjuszowi przyśniły się jeden po drugim dwa sny. Następnego dnia uczony sporządził na ich podstawie zapiski. Napisał: „Tej nocy odkryłem niezwykłą naukę". Prorocze sny stały się inspiracją matematycznych odkryć Francuza: geometrii analitycznej i wprowadzenia do królowej nauk jednolitej symboliki literowej.

W podobny sposób opisali również swoje epokowe odkrycia dwaj chemicy: Niemiec August Kekule i Rosjanin Dymitr Mendelejew. Kekule pracował długo nad budową różnych związków organicznych, m. in. odkrytego przez Faradaya benzenu. Mimo wysiłków nie mógł ustalić jak wygląda ów związek. Zmęczony, zdrzemnął się przy kominku. „W pewnej chwili pod powiekami zaczęły tańczyć mi atomy. Długie łańcuchy, często i gęsto splecione, wszystkie w ruchu, kręcące się i wyginające jak węże – wspomina Kekule. – I nagle jeden z węży uchwycił własny ogon. Obraz ten drwiąco kręcił się przed moimi oczami. Poderwało mnie to jak grom z jasnego nieba. Resztę nocy spędziłem na opracowywaniu wniosków wypływających z mojej hipotezy: „Benzen jest niezwykłym związkiem chemicznym, przypomina pierścień albo węża, który złapał się za własny ogon...".

Sen także podsunął rewolucyjne rozwiązanie Mendelejewowi, który opracowywał tabelę okresową pierwiastków. Rosyjski uczony wspominał, że pewnego razu pracował bez wytchnienia przez trzy dni i trzy noce, usiłując uporządkować pierwiastki. Kiedy zwalił się jak kloda na łóżko, przed oczami ukazała mu się uporządkowana tabela. „Zerwałem się natychmiast – relacjonował Mendelejew. – Złapałem kartkę papieru i natychmiast zapisałem to, co widziałem we śnie. Okazało się później, że tylko w jednym miejscu musiałem nanieść poprawkę"

Odkrywcze sny nawiedzały wielu sławnych ludzi. Aleksander Puszkin kładł obok łóżka na nocnym stoliku ryzę papieru i pióro i zapisywał pomysły, które przyszły mu do głowy w czasie podróży do krainy Morfeusza. Włoski kompozytor Tartini słyszał melodie swoich utworów podczas snu. Takich ludzi było znacznie więcej...

Oczywiście, sam sen nie jest źródłem odkryć, podobnie jak odpoczynek. Wielu z nas przez całe życie śni o niebieskich migdałach lub przechadza się pośród drzew. Mimo to żaden spacerowicz, który nie jest naukowcem, nie wynalazł i nie wynajdzie nic, co zrewolucjonizuje naukę albo odmieni oblicze sztuki. Do tego potrzeba wielu lat ciężkiej pracy i ślęczenia nad książkami. Łatwych rozwiązań, niestety, nie ma.

KOMPUTEROWA

Nowe technologie to nie tylko loty kosmiczne i współczesne pole walki. Odkąd człowiek wymyślił standardy cyfrowej komunikacji, coraz więcej urządzeń podłącza się do sieci. I pisząc „sieć", niekoniecznie mam na myśli Internet. „Sieć" jako taka to po prostu kilka (kilkanaście, kilkaset, tysiące) cyfrowych maszyn wymieniających informacje między sobą i obsługującymi je ludźmi.

Założę się, że wyobraźnia podpowie wam wiele różnych możliwości praktycznego zastosowania idei sieci łączącej cyfrowe urządzenia, ale nigdy nie wymyślicie tego, o czym chcę napisać. Otóż transmisję danych przez magistralę do różnych urządzeń można zastosować także w... modelarstwie kolejowym. Na pewno nieraz widzieliście makiety, przedstawiające fragment terenu, i biegnące po nim od stacji do stacji tory kolejowe. Bardzo trudno sterować ruchem miniaturowych pociągów na takich makietach: trzeba użyć setek metrów przewodu, sprytnie dzielić tor na odizolowane odcinki itd., a i tak efekty nie będą w pełni zadowalające.

Modele analogowe

Dlaczego? Otóż w najczęściej spotykanym systemie modelowych „kolejek" zastosowano dość prosty układ zasilania silniczka napędzającego lokomotywę prądem stałym biegnącym w szynach (każda szyna przenosi jeden biegun). Kiedy postawi się na tych samych szynach obok siebie dwie lokomotywki, obie będą zachowywać się identycznie. Niezależnie od ustawienia pokrętła dozującego prąd zasilający obie będą zawsze ruszać razem i jechać w tym samym kierunku, a także zatrzymywać się jednocześnie. Szybsze lokomotywy będą przy tym doganiać wolniejsze, a ponieważ praktycznie każdy model przy tym samym napięciu osiąga inną prędkość (ze względu na różne przełożenia), to chaos będzie straszny, a zderzenia na porządku dziennym. Dopiero podzielenie torów na osobno zasilane odcinki umożliwia uruchomienie kilku pociągów, które mogą być prowadzone niezależnie od siebie. Niestety, realizm na tym się kończy. Pociągi zbyt gwałtownie zatrzymują się i ruszają z miejsca; poruszają się też z reguły z największą prędkością, jaką potrafią osiągnąć.

Cyfrowa magistrala

Rozwiązaniem tego problemu okazała się właśnie sieć komputerowa. Szyny są przecież idealną magistralą do przesyłania danych, które mogą być zakodowane w sygnale prądowym zasilającym także silnik. Na tej zasadzie opierają się wszystkie dostępne w handlu systemy cyfrowego sterowania minipociągami. W szynach płynie zawsze prąd o najwyższym dopuszczalnym napięciu, który przenosi także sygnały odbierane przez mikroprocesor zainstalowany w lokomotywce. Dopiero ten mikroprocesor steruje silnikiem, oświetleniem i ewentualnie innymi funkcjami.

Całym systemem zarządza specjalna „centralka", która przetwarza polecenia sterującego ruchem człowieka i przekazuje je do modeli. Za jej pośrednictwem do sieci można podłączyć np. komputer PC, przy pomocy którego znacznie łatwiej obsługiwać złożone układy torowe na wielkich makietach. Istnieją także specjalne programy, umożliwiające zaprojektowanie planu torów z sygnałami i centralne sterowanie ruchem na makiecie z jednego stanowiska. Wtedy zabawa naprawdę zaczyna przypominać pracę nowoczesnego dyspozytora ruchu pociągów.

Centrala

Swoistym „kluczem" do całego systemu są dekodery, czyli mikroprocesory montowane w lokomotywach i zwrotnicach. Każdy z nich ma swój własny, unikalny adres. „Centralka" przekazuje polecenia, a dekoder kontroluje pracę lokomotywy. Prostsze dekodery dozują tylko prąd dla silnika oraz włączają i wyłączają oświetlenie. To na początek w zupełności wystarczy. Nieco bardziej skomplikowany typ dekodera „inteligentniej" steruje silnikiem — przez cały czas monitoruje jego pracę i dostarcza prąd zawsze w potrzebnej ilości. Dzięki temu model lokomotywy utrzymuje stałą prędkość, niezależnie od tego, czy jedzie pod górę, czy w dół, czy pokonuje ostre zakręty. Możliwa jest też jazda z bardzo małą prędkością, czego w analogowym systemie praktycznie nie uda się zrealizować bez specjalnych urządzeń. Osobne dekodery mogą także sterować rozjazdami w torze. Za pośrednictwem specjalnych interfejsów możliwe jest też podłączenie do sieci „analogowych" semaforów.

Multiplayer

Jeśli na szynach postawimy np. dwie lokomotywy, to — podłączając do centralki dwa urządzenia sterujące — możemy razem z kolegą kierować ruchem pociągów, jakby każdy z nas siedział w kabinie minilokomotywki. Wykorzystując dekodery zainstalowane w zwrotnicach oraz semaforach i trzecie urządzenie sterujące, następny kolega może pełnić rolę dyżurnego ruchu. W dodatku każdy z nas może indywidualnie zaprogramować parametry ruchu kierowanych modeli — opóźnienie przyspieszania i hamowania, co daje wrażenie płynności jazdy, oraz np. oświetlenie

Można je włączać i wyłączać niezależnie w każdej lokomotywie, a dekoder steruje także automatycznym przełączaniem światła reflektorów na czerwone przy zmianie kierunku ruchu pociągu. Pojawiły się już modele, których dodatkowe „umiejętności" znacznie rozszerzono. Na pozór nieskomplikowana, ale precyzyjna ze względu na małe rozmiary konstrukcja z mikrocewką, umożliwiła zainstalowanie w lokomotywie sprzęgu, który można zdalnie rozłączać. Nie trzeba pochylać się nad pociągiem ani szarpać wagonów, odłączają się od lokomotywy same po naciśnięciu przycisku w urządzeniu sterującym.

Para buch!

Dekoder może także uruchamiać generator dymu w modelach lokomotyw parowych.Jest to malutka grzałka umieszczona w modelu pod kominem, która podgrzewa olej w zbiorniczku. Olej spalając się wytwarza dym, który wprawdzie nie przypomina ani wyglądem, ani zapachem kłębów pary wydobywających się z komina wielkiego parowozu, ale jednak powoduje, że model „ożywa".

Istnieje też odmiana dekoderów wyposażonych w pamięć EPROM zawierającą cyfrowe próbki dźwięków, jakie słychać podczas pracy prawdziwej lokomotywy. Program odtwarza je w odpowiedniej kolejności przez mały głośniczek ukryty w modelu. Na zewnątrz słyszymy dość (zważywszy na rozmiary modelu i fakt, że jest wykonany z cienkiego plastiku) realistyczny gang silnika spalinowego albo „fukanie" maszyny parowej. Silniczek elektryczny napędzający model z takim dekoderem jest specjalnie wyciszany, żeby nie zagłuszył odtwarzanych dźwięków

Dekoder może też być zainstalowany w modelu urządzenia nie związanego bezpośrednio z ruchem kolejowym. Przykładem jest model dźwigu firmy Roco sterowany cyfrowo, do którego obsługi wykorzystano nieco „podrasowany" joystick, urządzenie skądinąd dobrze znane komputerowym graczom

DCC

Systemy cyfrowego sterowania nie są już dziś niczym nowym w modelarstwie kolejowym Narodowa organizacja modelarzy kolejowych w USA opracowała nawet standard Digital Command Control (DCC), dzięki któremu na jednej makiecie mogą się spotkać modele różnych producentów, „rozumiejące" dzięki odpowiednim dekoderom zgodnym ze standardem wszystkie polecenia systemu. Przyszłość bez wątpienia należy właśnie do DCC — coraz rzadziej wszyscy entuzjaści kolejek będą używać archaicznych transformatorów i budować skomplikowane układy analogowych makiet z setkami metrów poplątanych przewodów.

Mop

SIEĆ KOLEJKOWA

NAWIGACJA

Historia ludzkości to historia handlu i wojen. Do sprawnego prowadzenia walki i interesów niezbędny jest szybki transport. Żegluga, jako tani, względnie szybki i wymagający mało wysiłku sposób komunikacji, była popularna już w starożytności. Wiele mitów i eposów opowiada o morskich podróżach np. wyprawie Argonautów po złote runo. „Odyseja" ukazała jak duże kłopoty miewali starożytni z orientacją na morzu.

Co to jest nawigacja?

Aby dopłynąć tam, gdzie zaplanowaliśmy, musimy przede wszystkim wiedzieć, gdzie się znajdujemy, i w jakim kierunku mamy się udać, by dotrzeć do celu.

Do tego sprowadza się cała istota nawigacji, a postęp w tej dziedzinie polega tylko na tym, że obecnie stosujemy metody dokładniejsze i wydajniejsze niż dawni żeglarze.

Jak się nie zgubić?

W czasach prehistorycznych żeglarze radzili sobie w najprostszy sposób — trzymali się blisko brzegu, by cały czas widzieć ląd.

Podczas podróży starali się zapamiętać zatoki, półwyspy, cyple i wyspy, które trzeba minąć, żeby trafić do właściwego portu. Często antyczni kapitanowie spisywali swoje doświadczenia. Notatki te pełniły funkcje map morskich — opisywały charakterystyczne punkty na lądzie, miejsca, gdzie można bezpiecznie kotwiczyć, a gdzie istnieją niebezpieczne mielizny czy rafy. W ten sposób wiedza była przekazywana z pokolenia na pokolenie. Metoda zawodziła nocą lub gdy na lądzie nie było charakterystycznych punktów. Dlatego budowano latarnie morskie.

Jasne punkty

Jako pierwsze latarnie służyły ogniska rozpalane nocą na brzegu, zwykle na wzgórzach, by płomień był widoczny z większej odległości. Stopniowo je udoskonalano: budując sztuczne wzniesienia w postaci wież i słupów, osłaniano paleniska od wiatru i deszczu. Już w IV w.p.n.e. u wejścia do portu w Pireusie nocą płonęły ognie na specjalnych kolumnach. To pierwsza historycznie udokumentowana budowla, którą można nazwać latarnią morską we współczesnym znaczeniu tego słowa. Jednym z siedmiu cudów świata starożytnego była latarnia na wyspie Faros, u wejścia do portu w Aleksandrii, jednego z największych nad Morzem Śródziemnym. Około roku 280 p.n.e. na Faros zbudowano monumentalną latarnię morską. Jej wysokość wynosiła ponad 120 metrów, czyli więcej niż wysokość czterdziestopiętrowego wieżowca. (Do dziś do niej należy tytuł najwyższej latarni, jaką kiedykolwiek zbudowano, najwyższe współczesne bowiem mają wysokość niewiele ponad stu metrów). W przeszłości taka konstrukcja musiała budzić szczególny podziw. Budowla składała się z trzech części. Dolną stanowił lekko zwężający się ku górze prostopadłościan o wysokości 71 metrów. Na nim stała druga, ośmiokątna część wieży i dopiero na niej umieszczona była rotunda, w której znajdowały się urządzenia świetlne - palenisko, w którym nocą płonęła mieszanina żywicy z olejem, oraz zwierciadła, które w dzień odbijały światło słoneczne. W środku znajdował się szyb, który służył do transportu paliwa. Na szczycie wieży stał posąg Posejdona. Jej budowa kosztowała około 800 talentów (ponad 20 ton srebra). Opłacało się — światło było widoczne z odległości kilkudziesięciu kilometrów. Niestety, na skutek trzęsień ziemi runęła w XIV wieku. Inny z siedmiu cudów świata, Kolos Rodyjski, również służył jako latarnia i, podobnie jak budowla z Faros, został zniszczony przez trzęsienie ziemi. Wzniesiono go w III w.p.n.e. Jego wysokość wynosiła 32 metry, czyli tyle, co przeciętny dziesięciopiętrowy wieżowiec, co świadczyło o doskonałej znajomości inżynierii przez Greków. Odlany ze spiżu posąg boga Słońca, Heliosa składał się z oddzielnych części przymocowanych do żelaznego rusztowania. Stał wsparty nogami na dwóch cokołach, a w ręku trzymał pochodnię. Wybudowanie posągu trwało dwanaście lat, zaś jego życie niecałe sześćdziesiąt. Kiedy runął, nawet leżący na ziemi budził podziw. Władca Egiptu, Ptolemeusz III, zaoferował pomoc przy jego naprawie i zgodził się pokryć wszystkie koszty, ale po konsultacji z wyrocznią jego propozycję odrzucono. Przez prawie tysiąc lat zniszczony Kolos leżał na ziemi. W VII w. n.e.

Nawigacja

arabscy zdobywcy sprzedali to co z niego zostało jako złom Żydom z Syrii. Do wywiezienia z wyspy szczątków posągu potrzebna była karawana złożona z 900 wielbłądów.

Co dalej?

Trzymając się blisko brzegu, nie można dotrzeć naprawdę daleko. Długie podróże odbywali Grecy i Fenicjanie. Nie znali jeszcze kompasu, istnieją jednak informacje, że korzystali z kawałków magnetytu wskazujących kierunek. Idea ta najprawdopodobniej przywędrowała z Chin. Stamtąd zapewne przywożono magnetyczne figurki, które zawieszone na nitce wskazywały stały kierunek. Używano też magnesów oprawionych w kawałek drewna pływający w naczyniu z wodą. Starożytni nie wiedzieli natomiast, że igła magnetyczna nie ustawia się w kierunku bieguna geograficznego, lecz w kierunku bieguna magnetycznego, dlatego wskazania kompasu wydawały im się niedokładne i nie zawsze wiarygodne. Z tego powodu nie mogli rozwinąć nawigacji w oparciu o kompas. Do niedawna sądzono, że znajomość astronawigacji w starożytności ograniczała się do umiejętności określania kierunku. W roku 1900 dokonano odkrycia, które każe zweryfikować te opinie. W pobliżu wyspy Antikythera natrafiono na leżące na dnie brązowe posągi. Pochodziły one ze statku, który zatonął w tym miejscu około 80 r. p.n.e. Wydobyte posągi trafiły do muzeum. Między nimi znajdowała się bezkształtna bryła metalu, na tyle zniszczona przez wodę morską, że rozpoznanie, czym była pierwotnie okazało się niemożliwe.

Technika przeszłości

Początkowo nie wzbudziła szczególnego zainteresowania historyków. W końcu jednak naukowcy zaczęli zastanawiać się, do czego mógł służyć ten tajemniczy przedmiot. Na jego powierzchni znajdowały się napisy i symbole sugerujące związek z astronomią. Nasuwało to dość nieprawdopodobny pomysł, że urządzenie to było astrolabium, czyli prostym przyrządem służącym astronomom do pomiaru wysokości ciał niebieskich nad horyzontem. Okrągłą tarczę należało trzymać pionowo, a przymocowaną do niej wskazówkę kierowano w ciało niebieskie. Na tarczę naniesiona była skala i wskazówka pokazywała kąt między ciałem niebieskim a horyzontem. Z dzisiejszego punktu widzenia jest to bardzo proste urządzenie, ale znalezienie go w starożytnym wraku było nie lada sensacją. Do tej pory powszechnie sądzono, że astrolabium wynaleziono dopiero w VII w. n.e. Z kontrowersyjną hipotezą wystąpił w latach pięćdziesiątych brytyjski fizyk i historyk nauki Derek De Solla Price. W roku 1951 przybył do muzeum ateńskiego, aby przeprowadzić analizę dziwnego przedmiotu znalezionego we wraku z Antikythery. Znał dobrze konstrukcję średniowiecznych astrolabiów. Po oględzinach miał nieodparte wrażenie, że widzi inne urządzenie. Było zbyt skomplikowane... Brytyjski uczony badał tajemnicze urządzenie przez osiem lat. Nie było to proste. Przyrząd leżący w wodzie przez prawie dwa tysiące lat okazał się tak zniszczony, że trudno było rozpoznać poszczególne części. W 1959 roku Price ogłosił, że jego zdaniem mechanizm z Antikythery jest rodzajem mechanizmu zegarowego. Hipoteza była na tyle nieprawdopodobna, że niektórzy eksperci twierdzili wręcz, że urządzenie mogło wpaść do morza w średniowieczu akurat w tym miejscu, gdzie leżał antyczny wrak. Taki rozwój wydarzeń wydawał się bardziej prawdopodobny niż skonstruowanie w starożytności mechanizmu zegarowego. Następne badania potwierdzały hipotezę Price'a. W 1971 r. prześwietlił on urządzenie przy użyciu promieniowania gamma. Otrzymał serię zdjęć, na których można było zobaczyć skomplikowane wnętrze. Okazało się, że urządzenie służyło do przewidywania położeń Księżyca i Słońca na dany dzień. Starożytni byli więc lepszymi astronomami i mechanikami, niż sądziliśmy. Czy można wątpić, że swoją wiedzę o niebie mogli wykorzystywać również do nawigacji?

Sobol

Orkiestra

Geneza

Data narodzin rocka symfonicznego łączy się z ukazaniem się w 1969 roku albumu „Concerto for Group & Orchestra" zespołu Deep Purple. Wtedy wzbudził falę krytyki, dziś jest uznawany za klasykę. Musiała to być dziwna sytuacja, kiedy w Royal Albert Hall zasiedli obok siebie wyfrakowani melomani i nieokrzesani fani rocka.

Koniunktura na granie rocka przy akompaniamencie orkiestry wróciła z wydaniem płyty „S & M" grupy Metallica. Kiedy przyjaciel zespołu, światowej sławy kompozytor Michael Kamen, przygotował aranżację do megahitu „Nothing Else Matters", nie pozostało nic innego, jak zaproponować mu udział w nowym przedsięwzięciu. Efektem był właśnie „S & M". (Posiadacze DVD mogą odsluchać osobno orkiestry i zespołu). Na koncertach stanęli ramię przy ramieniu orkiestra i demoniczni (według założeń marketingowych) rockmeni — w sumie 87 osób. Wystarczyło, by publiczność ogarnął amok. Ciekawostka — James Hetfield pobierał lekcje śpiewu od... profesjonalnego śpiewaka operowego i to na długo przed nagraniem „S & M". O projekcie powiedział: Występ z orkiestrą to było granie w zupełnie nowy sposób. Zauważyliśmy, że oni całkiem inaczej słuchają muzyki. To bardziej przypomina układankę z klocków, która dopiero później tworzy jakąś całość. Próbowaliśmy więc coś takiego zrobić z naszym zespołem.

Wzornictwo niemal przemysłowe

Sprzedaż płyt w wielomilionowym nakładzie wywołała falę naśladownictwa. Nie od dziś wiadomo, że prawdziwym zagłębiem heavy metalowym są Niemcy. Niewiele się namyślając, od dawna poszukujący nowej formy staruszki Scorpions zaprosił do współpracy Berlińską Orkiestrę Filharmoniczną (130 osób) oraz dla urozmaicenia śpiewaczkę musicalową — Lyn Liechty i piosenkarza popowego — Zucchero. Efektowi zabrakło, niestety, oryginalności. Niektóre fragmenty mogłyby się znaleźć na „S & M" i nikt chyba nie dostrzegłby różnicy. Innym niemieckim zespołem zasługującym na uwagę jest Rage, który nagrał płytę z orkiestrą pt. „XIII". Warto zwrócić na nią uwagę ze względu na rzadko spotykaną wersję „Paint in Black" The Rolling Stones.

Nasza Budka Suflera również wyczuła okazję do sprzedaży kolejnych 100 tys. płyt i, wykorzystując „klasyków" nagrała kolejny hit. Pisząc o dinozaurach rocka, warto wspomnieć „wybryk", jakiego dopuścił się Jimi Page (niegdyś Led Zeppelin). Nagrał utwór z Puffem Daddym promujący hollywoodzką Godzillę! Przebój został zaaranżowany na liczną orkiestrę (hard rock, rap, orkiestra, Godzilla) oraz oparty na legendarnym utworze „Kashmir".

Reprezentant tzw. barbarian metal — zespół Manowar, od zawsze przyznający się do fascynacji i inspiracji Wagnerem, nagrał utwór, który wpisał się do historii rocka w kategorii niespotykane mariaże. Otóż wokalista Eric Adams stanął na czele 100- osobowego męskiego chóru, by wykonać niezwykle patetyczną pieśń „Crown and the Ring". Wszystkim zainteresowanym szczerze radzę odszukać płytę „King of Metal".

Yngwie

Największym jednak oryginałem w branży okazał się szwedzki gitarzysta Yngwie Malmsteen. W dzieciństwie zobaczył Jimiego Hendrixa roztrzaskującego gitarę na koniec koncertu, utkwił mu też w pamięci skrzypek, który w zawrotnym tempie wykonywał kaprysy Paganiniego. W umyśle młodego Szweda stworzyło to spójną całość. Postanowił, że połączy obie formy ekspresji — rockową i klasyczną. Przeszedł do historii muzyki jako twórca rocka neoklasycznego. Na twórczość Malmsteena miał wpływ gitarzysta Deep Purple i Rainbow — Ritchie Blackmore, który niezwykle dynamicznie wykonał IX Symfonię Beethovena. Możemy posłu-

W historii muzyki rozrywkowej odnotować można wiele zwrotów, zmian stylów, przemijających mód. Ostatnio obserwujemy powrót do rocka symfonicznego. Zespoły takie jak Yes, Procol Harum czy Genesis starają się, by ich kompozycje nabrały symfonicznego rozmachu. Niewątpliwie nagranie płyty z orkiestrą symfoniczną stanowi swoistą nobilitację artystyczną dla mających kompleksy rockmanów. Daje szansę pokazania, że nie jest się wyłącznie długowłosym krzykaczem, któremu akompaniuje zespół produkujący hałas na 4/4.

W stylu hard

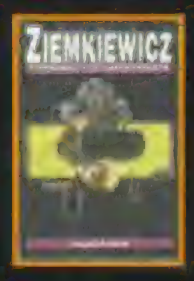
chać tego na płytach Rainbow „Difficult to Cure" lub „Final Vinyl". W czasie wykonania koncertowego kurtyna podniosła się, ukazując orkiestrę, która wraz z stojącym po scenie Blackmore'em wykonała obszerne fragmenty tej popularnej z symfonii. Obecnie warto się wybić i zdobyć najnowszą płytę Blackmore a «Impressions and Reflections for Classical Selections». Ritchie połączył na niej utwory Haendla, Griega, Bacha, Schuberta z własnymi, muzycznymi impresjami. «Moim marzeniem zawsze było nagranie płyty z orkiestrą. Teraz stało się to możliwe» - wyznał Malmsteen. Nagrywając kolejne płyty, wplatał w swoje kompozycje motywy lub całe fragmenty utworów klasycznych. Tego było mu jednak za mało. Zaangażował przyjaciela producenta, aranżera Davida Rosenthala, dogadał się czeskimi filharmonikami i, pokonując liczne trudności, nagrał płytę «Concerto Suite for Electric Guitar & Orchestra in e Flat minor op.1 >Millenium<». Ponieważ ego Malmsteena jest równie wielkie jak jego talent i zawsze chciał być postacią pierwszoplanową, zażądał, by orkiestra grała tylko dla. On miał zagrać pierwsze skrzypce, stojąc na podwyższeniu. Efekt przeszedł wszelkie oczekiwania wyprzedano bilety na wszystkie koncerty, pojawiły się propozycje dla czeskiej orkiestry, wydano płytę (co nie zdarza się zbyt często) w dwóch wersjach - na rynek rozrywkowy i klasyczny. Sprzedała się znakomicie (nie u nas, gdyż nadal pozostajemy w sferze muzycznego wyrafinowania gdzieś na poziomie dolnej kredy). Yngwie napotkał wiele przeszkód przy realizacji swojego projektu. Okazało się, że nie umie czytać nut, gitarę zawsze stroi o pół tonu niżej (wzorem Hendrixa, który z kolei zaczerpnął ten patent od ojca saksofonisty) i nigdy nie powtarza swoich solówek. W muzyce poważnej takie rzeczy są nie do pomyślenia. W tym jednak wypadku to Malmsteen był szefem, szacowna orkiestra musiała dostosować się do niego, a nie odwrotnie. Przyjemnie być gwiazdą.

Dlaczego?

Czy istnieje zatem jednoznaczna odpowiedź na pytanie, dlaczego muzycy rockowi współpracują z orkiestrami symfonicznymi? Przemawia za tym kilka argumentów. Niewątpliwie czasem decyduje koniunktura, czasem ambicja, czasem chęć zrobienia czegoś pozornie niespotykanego. Jedno jest pewne - muzyka rockowa w swoim najlepszym wydaniu nie jest aż tak prymitywna, skoro uznane na świecie orkiestry grają z zespołami, a często same sięgają po ich repertuar i nagrywają płyty z symfonicznymi przeróbkami największych hitów. Takich albumów doczekały się Pink Floyd, Led Zeppelin, Queen (i nie tylko), U2 i wiele innych godnych uwagi zespołów. Zachęcam zatem do własnych poszukiwań i wyrwania się poza schemat list przebojów, czyli tego co jest aktualnie na topie. Tam, gdzie spotykają się dwa odrębne światy, czeka wiele przyjemnych niespodzianek.

Dave

LITERATURA MA WYMIERZAĆ ŚWIATU SPRAWIEDLIWOŚĆ



Rafał A. Ziemkiewicz (RAZ) - niegdyś polityk, dziś raczej redaktor i publicysta. Pisarz SF i F. Zdobywca wielu prestiżowych nagród literackich m.in. Nagrody im. J. Zajdla za cyberpatriotyczną powieść „Pieprzony los kataryniarza". Z łatwością zjednuje sobie rzesze fanów i poważanie krytyków. Jego książki (wyd. SuperNowa) to jeden z najlepszych towarów eksportowych w branży SF. Rano można przeczytać jego felietony w gazetach, potem zobaczyć go w TV i wreszcie posłuchać w radiu. Przystanął na chwilę, by podzielić się z nami paroma spostrzeżeniami.

Ziemkiewicz & rock'n'roll

Owszem, moim młodzieńczym marzeniem było zostać muzykiem rockowym, coś tam nawet w tym kierunku robiłem, ale wtedy miał tak co drugi facet. Z perspektywy czasu mam wrażenie, że nie chodziło tylko o ten tłum słuchaczy, jaki ma przed sobą rockman, połączonych z nim szczególną więzią. Właściwie moje marzenie zostało zrealizowane, bo więź między pisarzem a czytelnikami SF jest bardzo podobna, choć na inną skalę... Zresztą, czy rzeczywiście na inną? Okrzyczane i stale obecne w mediach gwiazdy polskiego rocka tych swoich płyt sprzedają ostatnio po kilkanaście tysięcy. To niewiele więcej, niż ja sprzedaję książek, a od Sapkowskiego kilka razy mniej.

Z tych młodzieńczych marzeń taki pożytek, że potrafię zagrać na gitarze parę szant i ballad, co się przydaje w sytuacjach towarzyskich. Ale rocka nie gram. Nawet go już nie słucham. Moja płytoteka składa się teraz w 85% z jazzu, i w 10% z muzyki poważnej.

Komputer

Przesiadłem się na niego w 1992 roku i od tego czasu nie wyobrażam sobie, że można pisać inaczej. Podczas każdego kolejnego czytania można wprowadzać poprawki i nie trzeba przepisywać wszystkiego - to bardzo zmienia technikę pracy i wpływa na końcowy rezultat. Dziwię się, szczerze mówiąc, że tak rzadko się to zauważa.

Internet

Korzystam z niego jak każdy średnio wykształcony człowiek; używam przede wszystkim poczty i czasem łażę po WWW, kiedy czegoś potrzebuję albo mam wolną chwilę i ochotę pogrzebać w Sieci tak, jak się buszuje na bibliotecznej półce. Panuje opinia, że Sieć, przynajmniej w Polsce, to domena ludzi wykształconych i na pewnym poziomie, zupełnie więc nie rozumiem, dlaczego nasze portale internetowe z zasady zwracają się do publiki na poziomie Polsatu i „Superexpressu". Szczególnie nędzne wrażenie robią na mnie ich serwisy informacyjne, spisywane żywcem z PAP-owskiej taśmy. Ogólnym poziomem portale ustępują znacznie gazetom drukowanym, a potencjalny atut szybkości zupełnie nie jest

wykorzystywany. Jeśli coś się dzieje, prędzej dowiem się o tym z radia niż z Netu.

W sumie najbardziej nieoceniona jest Sieć, jeśli chodzi o dostarczanie rozmaitych ciekawostek godnych zastanowienia albo mówiących coś o naszych czasach. Szukając informacji o produkcji, cygar znalazłem na przykład mnóstwo stron ze zdjęciami kobiet palących papierosy. Niebrzydkie lale, zazwyczaj w bieliźnie, ale kompletnej, fotografowane jak wypuszczają kłąb dymu albo jak się zaciągają, zawsze z wyeksponowaną na pierwszym planie ręką trzymającą fajkę. Sądząc po olinkowaniu tego rodzaju obrazki robią tam dzisiaj za pornografię. Przecież to coś niesamowitego! Może u nas za jakiś czas pojawią się strony z panienkami konsumującymi piwo bezalkoholowe?

Dawid Brykalski

Dlaczego SF i F?

Nie wiem. To był odruch. Czytałem dużo fantastyki, podobała mi się, kiedy siadałem do pisania, to po prostu nie wyobrażałem sobie, że mógłbym pisać co innego. Piszę to, co mi, jak to mówią, w duszy gra, i niczego innego nie napiszę. Czasem słyszę w środowisku SF pretensje, że to, co robię, jest za mało fantastyką. A czasem, w innych środowiskach, że właśnie za bardzo, i żebym wreszcie napisał „poważną" książkę, to mnie zaczną poważać. Nic sobie nie robię ani z jednych, ani z drugich. Poczekamy parędziesiąt lat, to zobaczymy, czy byłem coś wart.

SF a polityka

Niby jak? Używanie literatury jako politycznej czy ideologicznej agitki jest zbrodnią przeciwko niej i kończy się tak, że autor zaczyna pisać drewniane powieści z tezą, a w końcu ląduje na łamach prasy jako doraźny paszkwilant, jak nieboszczyk Szczypiorski. Myślę, że jego los powinien stanowić memento dla każdego pisarza, który chciałby iść w tę stronę. Literatura ma wymierzać światu sprawiedliwość, polityce także - to się nie da pogodzić z zaangażowaniem po stronie jakiejś konkretnej partii, tak jak nie da się być jednocześnie zawodnikiem i sędzią. Trzeba bardzo uważać, by nie zaufać zbytnio swoim osobistym poglądom, żeby nie przytłoczyły tekstu, nie zdusiły wielogłosowości, której wymaga literatura. W SF to niebezpieczeństwo jest szczególnie silne, bo przecież pisarz wymyśla tam całą rzeczywistość od zera i pokusa, by lekko popchnąć palcem szalkę wagi - jak w „Trzech studiach na temat realizmu" Herberta - jest ogromna. Ale trzeba się jej oprzeć, bo fabuła, w której jedna strona ma rację, a druga nie, jest płaska i nudna. Dobra literatura rodzi się tylko z takich sporów, w których rację mają obie strony.

Ziemkiewicz polskim Gibsonem

Nie. Gibson jest przede wszystkim fantastycznym malarzem i poetą. Jego siłę stanowią wściekle malownicze pejzaże cyberprzestrzeni oraz język, jakim je opisuje, kongenialnie przeniesiony do polszczyzny przez Piotra W. Cholewę. U Gibsona postaci to tylko kukiełki potrzebne, by wprawić przedstawiany świat w ruch i pokazać go od różnych stron. Dla mnie to właśnie postaci są najważniejsze. Zupełnie niecekawy wydaje mi się jednak margines społeczny - owe gangi i subkultury, które tak celebrują Gibson i jego naśladowcy. Ja akurat wolę zajmować się klasą średnią i wyższą. Właściwie nie ma więc żadnych inspiracji, do których bym się mógł przyznawać.

Przyszłość literatury w RP

To zależy od przyszłości polszczyzny. Jesteśmy, niestety, narodem ćwoków. Statystyczny Anglik czyta ponad dwie książki tygodniowo, Francuz prawie trzy, a statystyczny Polak pół książki na rok. Statystyczny Polak to facet, któremu dowcipy Dańca czy Drozdy wydają się śmieszne, a artykuły w „Wyborczej" mądre. Europie dostarczamy głównie pracowników fizycznych i przestępców. Ani jedni, ani drudzy swoich pisarzy potrzebować raczej nie będą. Ale sami jesteśmy sobie winni. Hekatomba inteligencji w ostatniej wojnie tylko dopełniła miary tego narodowego szaleństwa, jakie jest wpisane w naszą kulturę od dobrych dwustu lat: co tylko zaczynała się tutaj rodzić godna tego miana elita, zaraz szła do jakiegoś powstania i dawała się wyrżnąć w kretyńskim przekonaniu, że ta „ofiara" uszlachetni potomnych. Jeśli ktoś nie chciał być durniem i robił coś dalekowzrocznego, pożytecznego, dostawał od ciemnej masy etykietę kolaboranta. Szlag mnie trafia, że do dziś uczy się polskie dzieci w szkole o Wysockim i Traugutcie, zamiast o Druckim-Lubeckim czy Badenim. Naród, który tak bezmyślnie szasta swoją substancją, sam się prosi o zagładę.

Źródło pomysłów

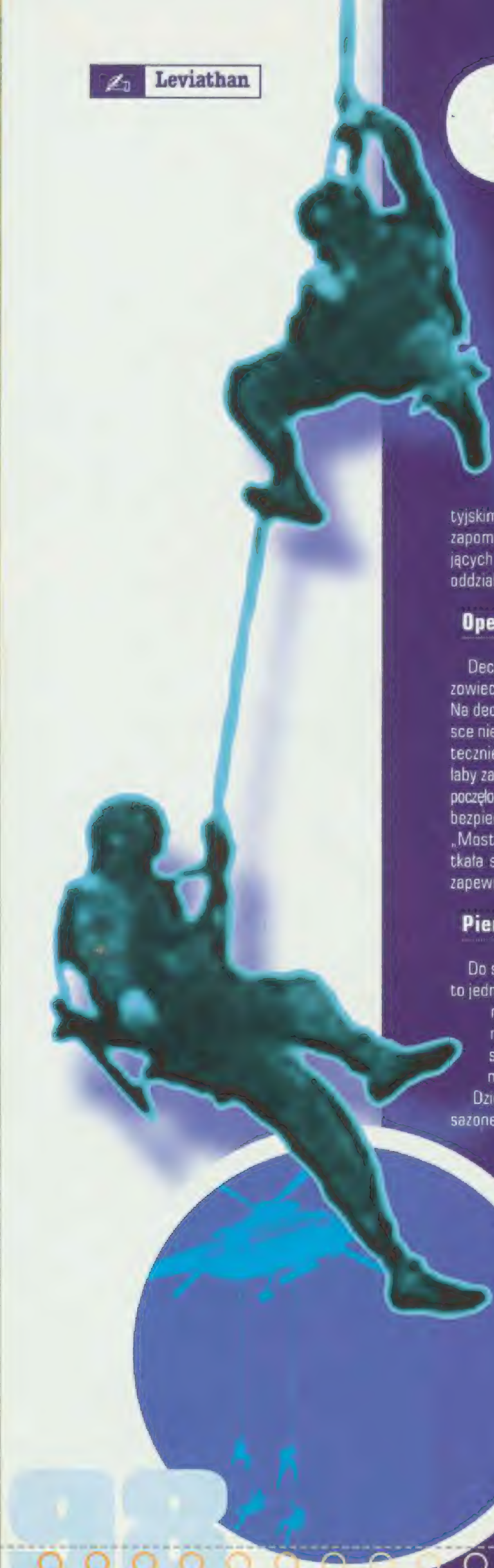
Głowa. Mam tam takie szare komórki, w których zachodzą różne zjawiska biochemiczne i elektryczne. Aby te zjawiska zachodziły odpowiednio intensywnie, muszę moje szare komórki karmić informacją. Dużo czytać, uważnie przyglądać się światu, obserwować ludzi i słuchać ich. Być może moje pisanie wzięło się także z tego, że jeśli w towarzystwie, w którym byłem, ktoś się chciał wypłakać w mankiet, wypłakiwał się akurat w mój, taką dziwną miałem zdolność przyciągania zwierzeń. Mam co najmniej cztery znajome, z których każda jest przekonana, że Malaspina z „Walca stulecia" to właśnie ona. Pewnie każda ma trochę racji, choć tworząc tę postać akurat żadnej z nich konkretnie nie miałem na myśli.

RAZ, czyli człowiek w 100% „medialny"

Zdaje się, że po prostu „mam gadane" i to wystarcza. Ale żeby pisać, trzeba mieć gadane. Przecież literatura zaczęła się od opowieści snutych podczas biesiad i obrzędów religijnych.

W imieniu czytelników Resetu dziękuję i z niecierpliwością czekam na nową książkę.

Leviathan



GROM

Drzwi pomieszczenia wylatują z framugi, a do środka wpadają cztery ubrane na czarno postacie. Ciemność przecinają smugi światła wydobywające się z taktycznych latarek podczepionych pod pistolety maszynowe. Napastnicy z chirurgiczną precyzją likwidują cele, oszczędzając zarazem zakładników. Po 5 sekundach pomieszczenie jest czyste. Grupa Reagowania Operacyjno-Manewrowego właśnie zakończyła kolejny trening.

Wymieniając najlepsze jednostki specjalne świata należy wspomnieć o brytyjskim i australijskim SAS-ie, amerykańskich „fokach" i Delcie. Nie można jednak zapomnieć o JW 2305, czyli właśnie GROM-ie. Wśród ekspertów NATO, oceniających wyszkolenie i sprawność naszej jednostki, panują zgodne opinie: polski oddział zalicza się do najlepszych z najlepszych.

Operacja „Most"

Decyzję o zorganizowaniu oddziału podjął rząd premiera Tadeusza Mazowieckiego. Oficjalna data powstania GROM-u to 13 lipca 1990 roku. Na decyzję o stworzeniu takiej grupy miało wpływ kilka czynników: w Polsce nie było dobrze wyszkolonej jednostki specjalnej, która mogłaby skutecznie chronić obywateli w kraju i za granicą, jednostki, która spełniałaby zachodnie standardy wyszkolenia i wyposażenia. Państwo polskie rozpoczęło proces otwierania granic, co spowodowało pewne trudności z zapewnieniem bezpieczeństwa wewnętrznego. Poza tym Polska wzięła udział w operacji „Most", która polegała na przerzucaniu rosyjskich Żydów do Izraela. Spotkała się ona ze sprzeciwem skrajnych ugrupowań arabskich, należało więc zapewnić odpowiednią ochronę emigrantom.

Pierwsze kroki

Do stworzenia jednostki specjalnej wybrano podpułkownika Sławomira Petelickiego. GROM to jednostka zawodowa, toteż nabór prowadzono głównie wśród zawodowych żołnierzy 1 Samodzielnego Batalionu Specjalnego (aktualnie pułku) z Lublińca, byłych komandosów kompanii specjalnych, 6 Brygady Desantowo-Szturmowej, płetwonurków bojowych Marynarki Wojennej. Musieli oni zdać serię egzaminów sprawdzających wytrzymałość fizyczną i psychiczną. Dużej pomocy w formowaniu i szkoleniu jednostki GROM udzieliły Stany Zjednoczone i Wielka Brytania. Dzięki ich wsparciu możliwe było stworzenie w stosunkowo krótkim czasie grupy dobrze wyposażonej i wyszkolonej w działaniach specjalnych.

Okres świetności

Przez kilka lat o istnieniu GROM-u wiedziała tylko garstka wysoko postawionych ludzi. Pierwsze informacje na temat grupy pojawiły się w książce „Teczki, czyli widma bezpieki" Jacka Snopkiewicza, jednak zamieszczone tam dane nie były ścisłe.

Pierwsze informacje dotarły do opinii publicznej w 1994 roku, gdy grupa GROM została wysłana na Haiti, aby wziąć udział w operacji „Uphold Democracy" („Przywrócić demokrację"). 17 października 1994 r. komandosi wylecieli na Haiti. Ich odlot odbywał się w atmosferze sensacji. Media, nie mogąc zdobyć żadnej wiarygodnej informacji, prześcigały się w spekulacjach na temat przynależności jednostki do różnych formacji - od UOP, przez Nadwiślańskie Jednostki Wojskowe, aż po Żandarmerię Wojskową.

Do zadań GROM-u w nieprzyjaznym otoczeniu „bananowej republiki" należało pilnowanie porządku w państwie, w którym po obaleniu junty wojskowej czę-

sto dochodziło do samosądów na byłych członkach aparatu rządzenia. Komandosi zostali również oddelegowani do ochrony ważnych osobistości nadzorujących procesy pokojowe. Pod opieką GROM-u znaleźli się m.in. sekretarz generalny ONZ Butros Ghali i sekretarz obrony William Perry. Najtrudniejszym zadaniem było zapewnienie bezpieczeństwa specjalnemu wysłannikowi ONZ do spraw Haiti - Kakhdarowi Brahimi, gdyż postrzeżimowa opozycja wyznaczyła nagrodę za jego głowę (150 tysięcy dolarów). W czasie operacji na Haiti polska jednostka specjalna zaprezentowała najwyższy poziom i profesjonalizm. Dowódcy wypowiadali się na jej temat bardzo pozytywnie w ten sposób GROM stał się naszą wizytówką przy negocjacjach dotyczących wstąpienia do paktu północnoatlantyckiego.

W 1996 roku żołnierze GROM-u trafili do byłej Jugosławii jako grupa policyjna. 27 kwietnia 1997 roku we wschodniej Slawonii został zatrzymany „Rzeźnik Vukowaru" Slavko Dokmanović. Całą operację zaplanował i wykonał GROM. Akcja odbyła się bez oddania jednego strzału. Ochrona Dokmanovicia była tak zaskoczona, że nie stawiała żadnego oporu. Operacja została zauważona przez amerykański przemysł filmowy. W filmie „Peacemaker" z Georgem Clooneyem i Nicole Kidman pokazano polskich komandosów aresztujących zbrodniarza wojennego.

Afera

Nagle w 1999 roku wybucha bomba: koordynator do spraw służb specjalnych Janusz Pałubicki odwołuje dowódcę Sławomira Petelickiego za „nieprawidłowości w GROM-ie". 12 listopada minister Pałubicki przeprosił za niesłuszne zarzuty, jednak nie przywrócił generała Petelickiego na stanowisko dowódcy. Jego miejsce zajął podpułkownik Roman Polko. Afera naruszyła wizerunek jednostki na świecie, jednak nadal nikt nie może podważyć profesjonalizmu grupy.

GROM nie jest zwyczajną jednostką antyterrorystyczną. To wojskowa formacja specjalna, szkolona także do operacji dywersyjnych i rozpoznawczych na tyłach wroga. Trening obejmuje wykonywanie operacji ratowniczych w kraju i zagranicą oraz odbijania zakładników z terenu nieprzyjaciela. Szkolenie odbywa się według najwyższych światowych standardów, często z udziałem zachodnich jednostek specjalnych. GROM szkoli się razem z brytyjskim SAS-em, niemieckim GSG 9 i amerykańskim Delta Force. Dzięki temu GROM potrafi współdziałać z innymi formacjami NATO.

Broń

JW 2305 korzysta z najnowocześniejszego uzbrojenia stosowanego w tego typu formacjach. W arsenale jednostki znajdują się m.in. pistolety Browning HP, CZ-85, H&K P-8 i USP. Pistolety maszynowe to przede wszystkim H&K MP5 w różnych wersjach, pm z polskiego „Łucznika". Jako broń szturmowa stosowane są karabinki Colt M4 i H&K G36. Snajperzy korzystają z karabinów snajperskich Remingtona, Mausera i H&K.

W jakim celu?

Największym kłopotem dowódców i decydentów jest obecnie sprawa emerytowanych członków GROM-u. Wiadomo, że niektórym oficerom zaproponowano wysokie wynagrodzenia za szkolenie członków gangów. Komandosi jednostek specjalnych posiadają umiejętności bardzo cenione przez zorganizowane grupy przestępcze. Nie wiadomo, ilu skorzystało z tej oferty. Aby przeciwdziałać tego typu sytuacjom stworzono Fundację Byłych Żołnierzy Jednostek Specjalnych GROM. Jej działalność polega np. na organizowaniu szkoleń dla specjalistów i młodzieży z zakresu działań specjalnych, ochrony mienia i samoobrony. Jednak niewiele instytucji skorzystało z tej oferty. W obecnej sytuacji poza szkoleniem nie ma zadań, do których GROM mógłby być zaangażowany. I tu nasuwa się pytanie: po co utrzymywać jednostkę, która rocznie kosztuje państwo kilkanaście milionów złotych? . Istnieją przecież jeszcze 1 Pułk Komandosów Specjalnych i grupa płetwonurków marynarki wojennej «Formoza». Odpowiedź jest stosunkowo prosta. Tylko GROM jest wyszkolony do natychmiastowego działania na tyłach wroga w każdym zakątku globu. Posłowie jednak nadal mają wątpliwości...

Wojskowa Formacja Specjalna GROM im. Cichociemnych - Spadochroniarzy Armii Krajowej 1990 - 2000

Na rynku pojawiła się „najbardziej sensacyjna książka początku XXI wieku",która ukazuje historię słynnej polskiej jednostki specjalnej od momentu powstania, aż do chwili obecnej. Zawiera genezę sformowania oddziału, przedstawia ludzi, którzy przyczynili się do zapewnienia odpowiednich środków jednostce oraz zapewnili poparcie. Opisuje również operacje, w których GROM brał udział. Dla pasjonatów przygotowano cały rozdział poświęcony selekcji, organizacji i wyposażeniu. Autorzy zamieścili wypowiedzi gen. Petelickiego i innych członków oddziału.Nie przedstawiono nowych faktów dotyczących jednostki, na pewno uporządkowano informacje i wyjaśniono nieścisłości. Sporą część zajmują artykuły opublikowane w magazynach o tematyce wojskowej. Przedstawiono ciekawe zdjęcia jednostki w działaniu. Fanatycy militariów kupią tę książkę bez zachęcania.

Z JASNEGO NIEBA

Byli najlepszą formacją najemnych żołnierzy Imperium Brytyjskiego przełomu XIX i XX w. Cieszą się sławą doskonałej piechoty. Gurkhowie, bo o nich mowa, formacja złożona z himalajskich górali, służyła w wojskach Ich Królewskich Mości od 1815 r. Piechota Gurkhów jest starsza o 15 lat od Legii Cudzoziemskiej i chociaż Legia jest bardziej znana, Gurkhowie są porównywani przez fachowców do legendarnych włoskich kondotierów, regimentów szwajcarskich i polskich lisowczyków

Górale

WOJOWNICY DACHU ŚWIATA

Gurkhowie nie są narodem. Nazwą tą określa się grupy plemion nepalskich: Gurungu, Magar, Rai, Limbu, Tamang i kilku mniejszych, z których Brytyjczycy brali rekruta. Nazwa Gurkha wywodzi się od miejscowości Goraka lub Gorkha, leżącej na zachód od Katmandu w środkowym Nepalu.

Gurkhowie byli bardzo specyficznym wojskiem. Nie tylko z powodu swego uzbrojenia i wysokich umiejętności, ale również niezwykłych możliwości przystosowywania się do krańcowo odmiennych warunków klimatycznych. To właśnie na styku bagien i niebotycznych gór narodziła się w początku XVIII w. potęga wojskowa trzymająca w szachu przez kilkadziesiąt lat państewka Indii, Tybet i armię Cesarstwa Chińskiego.

Gurkhowie walczyli również ramię w ramię z Polakami w Tobruku 10 grudnia 1941 r. Wspólnie z Samodzielną Brygadą Strzelców Karpackich generała Stanisława Kopańskiego i podczas kampanii włoskiej.

Górale z Himalajów zostali wojownikami niejako z musu. Wojna stała się warunkiem przetrwania, ponieważ jałowa ziemia nie była w stanie wyżywić rozrastających się liczebnie plemion.

W 1762 r. Gurkhowie pokonali armię Bengalu, cztery lata później opanowali Nepal i podporządkowali sobie zamieszkałe tam plemiona. Później przyszedł czas na bogate i zupełnie bezbronne tybetańskie klasztory. Operacja ta spowodowała wmieszanie się Chin w wojnę, ale armia cesarska została powstrzymana przez Gurkhów. Nepal wywalczył niezależność.

GURKH W KOSZARACH

Sojusz między Brytyjczykami a Gurkhami zawarto nietypowo. Obie nacje postanowiły wystrzelać się wzajemnie w obronie swoich terytoriów. Górale z Nepalu podobnie jak żołnierze Imperium żyli z wojny, która stanowiła ich jedyny sens życia i zapewniała stabilność ekonomiczną. Tyle tylko że brytyjskimi bagnetami zdobywano nową przestrzeń życiową, aby „słońce nad Imperium nigdy nie zachodziło", zaś Gurkhowie nie chcieli tej przestrzeni oddać

Starcia z Nepalczykami były dla żołnierzy królowej Wiktorii ciężką przeprawą. Przypadek sprawił, że w 1815 r. broniony m.in. przez Gurkhów Fort Malaun zdobyty został przez wojska brytyjskie nie za pomocą karabinów czy armat, ale złota. Nie miał wielkiego znaczenia strategicznego, ale jego zajęcie okazało się kamieniem milowym na drodze trwającego 200 lat sojuszu.

Przekupieni przez Anglików górale znaleźli się w trudnej sytuacji. Nie mogli wracać w rodzinne strony ze względu na plamę na honorze. Ale złoto pobrzękujące im w kieszeniach stanowiło równowartość dwuletnich dochodów z uprawy pola. Himalajscy górale dokładnie wypytali angielskich żołnierzy o pobory i podjęli decyzję

Brytyjska Korona dobrze wynagradza wojowników, a Gurkhowie byli nimi od pokoleń Decyzja o rekrutacji górali zapadła na najwyższym szczeblu dowództwa Imperium. W pierwszej fazie objęła jednak jedynie jeńców i dezerterów. Dopiero po kilku miesiącach szerokim strumieniem do wojska Korony zaczęli napływać ochotnicy.

Regularny wojskowy dryl wzbudzał w Nepalczykach sporą niechęć. Wojownicy z gór uważali, że celne oko i pewną rękę żołnierz dostaje w darze od natury, w związku z tym nie widzieli sensu doskonalenia umiejętności. Podobnie trudno było przekonać ich do innych metod walki niż przy użyciu śmiercionośnego noża kukri. Nie widzieli sensu zdobywania wiedzy z zakresu taktyki, współdziałania z kawalerią i artylerią, kpili z zasad strategii. Nie były to jedyne problemy, jakie musieli rozwiązywać oficerowie prowadzący szkolenie opornych Gurkhów. Nie przywykli oni do dyscypliny, przyrządzania posiłków o określonych porach, czyszczenia broni i korzystania z latryn.

Jednak kilkumiesięczne intensywne szkolenie wyrobiło w dzikich góralach nawyki zawodowej armii brytyjskiej. Stali się jednym z fila-

wojny

Przed paroma laty, gdy istniał jeszcze Układ Warszawski, Gurkhowie byli szkoleni do walki na rosyjskich stepach. W tym celu przewożono ich do Kanady, gdzie w specjalnych bazach uczyli się technik walki na otwartym, niezalesionym terenie.

rów brytyjskiego imperium. Prócz dyscypliny i znajomości nowoczesnej walki, wpojono Gurkhom jeszcze dwie istotne cechy — bezgraniczne zaufanie do oficerów i ślepą wierność Koronie.

Gdy liczba Gurkhów sięgnęła trzech tysięcy, dowództwo brytyjskie postanowiło przeprowadzić reorganizację wojsk. Utworzono wtedy: 2nd Gurkha Regiment Strzelców Księcia Walii, który istnieje do dziś, Malaun Regiment przekształcony później w 1st Gurkha Rifles i 3 rd Kumaon Batalion znany potem jako 3rd Gurkha Rifles.

OD INDII PO FALKLANDY.

Po 200 latach nieustannej służby w jednostkach wojskowych Imperium Brytyjskiego Gurkhowie są znani prawie na całym świecie. Brali udział we wszystkich konfliktach, które dotyczyły interesów Wielkiej Brytanii. Górale pomogli w opanowaniu subkontynentu indyjskiego, walczyli na frontach pierwszej i drugiej wojny światowej i szturmowali zajęte przez Argentyńczyków pozycje na Falklandach, podczas słynnego konfliktu brytyjsko-argentyńskiego. Ten szturm oraz krwawe stłumienie buntu sipajów, najemników hinduskich wyszkolonych przez Brytyjczyków, są chyba najbardziej charakterystycznym przykładem wierności Koronie.

Sipajowie stanowili elitarne wojska zaciągu hinduskiego, rekrutowane głównie z przedstawicieli hinduskich kast wyższych: braminów i radżputów, którzy stracili swe ogromne majątki na rzecz Brytyjczyków. Rebelia rozpoczęła się w Delhi, a jej ukoronowaniem była zupełnie bezsensowna zbrodnia, jakiej dopuścili się Hindusi na żołnierzach brytyjskich w garnizonie Kanpur. Mimo że zagwarantowano im nietykalność, Hindusi bestialsko wymordowali ich wraz z rodzinami, a ciała wrzucili do koszarowej studni. Do sipajów przyłączyli się żołnierze innych narodowości zamieszkujących Indie. Po stronie rebeliantów stanęła 150-tys. armia, Brytyjczycy wraz z Gurkhami mieli 22 tys. ludzi, ale to właśnie górale ruszyli pierwsi na odsiecz Delhi. Poruszając się wzdłuż Gangesu, likwidowali wszystkie napotkane punkty oporu. Nie brali przy tym jeńców, uważając, że zdrajcy nie są godni, by oglądać słońce. Byli tak bezwzględni, że w końcu nawet brytyjscy oficerowie zażądali humanitarnego traktowania przeciwnika. Podczas powstania Gurkhom nadano przydomek Queen's Truncheon (Królewska Pałka). W starciu wręcz górale okazywali się niepokonani. Gdy szli do ataku z nożami, nawet ciężkie rany postrzałowe nie mogły ich zatrzymać. Wraz z brytyjskimi żołnierzami wzięli szturmem Delhi, krwawo tłumiąc powstanie.

Ostatnim spektakularnym ich wyczynem był atak na argentyńskie umocnienia na Falklandach, chronione przez komandosów. Mimo fatalnej pogody, obciążeni sprzętem Gurkhowie pokonali śliskie skały maleńkiej wyspy i nad ranem zaskoczyli obrońców, opanowując fortyfikacje. Tym samym doprowadzili do kapitulacji wojsk Argentyny i odzyskania wysp przez Wielką Brytanię.

Gurkhowie stali się synonimem niezwykłego oddania i wierności w historii wojen. Chociaż mniej znani od Legii Cudzoziemskiej tworzą oddziały równie elitarne, ale co najważniejsze nigdy nie złożyli broni, gdyż nie pozwalał im na to honor wojowników.

Stopnie w armii Gurkhów. Młodsze szarże : gurkha (szeregowy), lance-naik (st. szeregowy), naik (kapral), havilard (sierżant), havilard-major (st. sierżant). Wyższe stopnie, odpowiedniki korpusu chorążych: jemadar, subedar, subedar-major.

Chocolat

Karmela

Film równie słodki jak tytuł. Opowiada o losach mieszkańców pewnego małego, zapyziałego, konserwatywnego miasteczka, w którym pewnego dnia zjawia się Vianne (Juliette Binoche) – młoda, piękna kobieta i Anouk (mała Victoire Thivisol, znana niektórym z filmu Ponette) – jej córeczka. Vianne otwiera przy rynku sklep z czekoladkami, który w krótkim czasie staje się dla mieszkańców czymś o wiele ważniejszym niż zwyczajna cukiernia. Purytańska społeczność miasteczka dzieli się na dwa obozy: zagorzałych wrogów nowo przybyłej – bo to panna z dzieckiem i czekoladki w czasie postu sprzedaje – i jej zwolenników, którym żywiołowość, fantazja i przenikliwa intuicja Vianne pozwalają zmienić swoje życie na lepsze. W końcu okazuje się, że czekoladkarnia jest nie tylko ekstrawagancką nowinką, ale ośrodkiem obyczajowej rewolucji... i kłopoty gotowe. Doprawdy trudno zdecydować, komu z odtwórców głównych ról należą się największe komplementy – wszyscy grają naprawdę świetnie. Obsada jest gwiazdorska: wspomniana już Binoche jako Vianne, śliczna Lena Olin jako Josephine, żona miejscowego pijaka, genialna Judi Dench (nagrodzona Oskarem za rolę królowej Elżbiety w Zakochany Szekspir) jako zgryźliwa starsza pani o złotym sercu, Carrie-Ann Moss (Trinity z Matrix) jako neurotyczna sekretarka i wreszcie Johnny Depp jako przywódca wędrownych cyganów... Całość wyreżyserował Lasse Hallstrom (Co gryzie Gilberta Grape'a, Wbrew regułom)- jeden z nielicznych reżyserów, którzy potrafią z wdziękiem i połączyć europejską wrażliwość i hollywoodzki budżet. Opowieść pełna jest namiętności i dramatyzmu, a przy tym słodyczy i ciepła, co sprawia, że Chocolat powinien podobać się zwłaszcza płci pięknej, chociaż nie tylko. Ilość pięknych dam kreujących główne role powinna przyciągnąć również panów. Może w kategoriach intelektualnych to bardziej cukierek niż uczta – ale za to z jaką przyjemnością daje się skonsumować!

15 minut

Rzadko się zdarza, żeby film akcji niósł ze sobą jakieś głębsze przesłanie – 15 Minut Johna Herzfelda jest chlubnym wyjątkiem. Tytuł zaczerpnięty został ze słynnej wypowiedzi Andy Warhola, który prorokował, że w przyszłości każdy będzie sławny przez piętnaście minut. W końcu dożyliśmy spełnienia tej przepowiedni. Najlepszym przykładem jest choćby ogromny sukces prasy brukowej i programów typu „Big Brother", które pozwalają każdej pani Krysi z Mławy przez moment być gwiazdą. W filmie Herzfelda dwóch cwanych przybyszów ze Wschodniej Europy znajduje dużo bardziej perwersyjny sposób na swoje piętnaście minut. Panowie ci postanawiają zabić kogoś sławnego, sfilmować to, sprzedać taśmę telewizji, potem wykorzystując luki prawne wymigać się od odpowiedzialności i jeszcze dobrze zarobić. Czy przedstawiciele mediów ułatwią im zadanie zdobycia sławy po trupach (dosłownie)? Zobaczcie sami. Historia opowiedziana jest z nerwem i humorem, film ogląda się naprawdę w wielkim napięciu, a rozwój wypadków potrafi zaskoczyć. Mimo pewnego „przehollywoodzenia" niektórych scen i – niestety- końcówki całość ma spory ładunek świeżości i oryginalności, co w thrillerze, najbardziej chyba skażonym szablonami filmowym gatunku, zasługuje na docenienie. Udział Roberta De Niro w roli nowojorskiego policjanta jest na pewno świetną rekomendacją; prócz niego znakomicie zaprezentowali się dwaj nieznani, a utalentowani aktorzy – Czech Karel Roden i Rosjanin Oleg Taktarow w roli „tych złych". Zwłaszcza Roden jako psychopatyczny Emil jest znakomity – przy jego kreacji Brad Pitt w Kalifornii to sympatyczny młodzian. Niezły jest też znany z serialu Frasier Kelsey Grammer jako pozbawiony zasad redaktor telewizyjnego talk show. Edward Burns jako strażak-śledczy do spraw podpaleń wypada nieco blado przy innych postaciach, ale za to ratuje z pożarów kobiety i dzieci. Na wzmiankę zasługują też pięknie zrealizowane sceny pożarów i wybuchów (reżyser współpracował ściśle z konsultantami-strażakami, by wypadły jak najbardziej realistycznie – Edward Burns o mało nie przypłacił tego poważnymi poparzeniami). Całość to bardzo sprawnie zrealizowany, trzymający w napięciu film akcji, z nieglupią myślą przewodnią, podaną przy tym w taki sposób, że widz nie ma uczucia, że prawi mu się kazanie. Warto zobaczyć, choć co wrażliwszych warto uprzedzić, że film należy do brutalnych.

Exit Wounds

Steven Seagal jaki jest, każdy widzi: mistrzowska znajomość aikido, śmiertelnie poważna mina i kucyk. W swoim nowym filmie – o dziwo – pozbył się tak śmiertelnej powagi, jak i nieszczęsnej kitki (reżyser Andrzej Bartkowiak postawił go przed wyborem: albo rola, albo kucyk – tak przynajmniej głosi plotka). Nasz rodak, po raz drugi zasiadający na reżyserskim foteliku, trochę się nauczył od debiutanckiego Romeo must die – a przynajmniej tyle, by w trakcie projekcji Exit wounds publiczność śmiała się w tych miejscach, które reżyser do tego przewidział. Historia jest co prawda dość sztampowa, ale tego zwykle oczekują miłośnicy gatunku. Seagal gra niesubordynowanego policjanta z Detroit, który wpada na trop wielkiej afery narkotykowej z udziałem skorumpowanych policjantów. Przyznać trzeba, że Exit Wounds najwyraźniej przełamuje zła passę Seagala – to jeden z lepszych występów w jego karierze. U boku Seagala wystąpił popularny muzyk rapowy DMX (grał w poprzednim filmie Bartkowiaka), który o dziwo też zagrał przyzwoicie. Anthony Anderson (murzyński komik, znany m. in. z roli jednego z synków Jima Carreya w Me, Myself & Irene) jako niezgrabny pomocnik DMXa popisuje się typowymi dla siebie, niewybrednymi, ale bardzo śmiesznymi dowcipami. Film dostarcza dokładnie tego, czego można od filmu akcji oczekiwać – dużo przemocy, dynamiczne i oryginalnie pokazane sceny walk, szalone pościgi itd. – niemniej scenarzysta nie ustrzegł się dość typowych dla gatunku wpadek i drobnych niedorzeczności. Im mniej się od niego oczekuje, tym miłej zaskoczy i im mniej się myśli w trakcie oglądania, tym zabawa lepsza .Reż. Andrzej Bartkowiak

2x 👁 👁 x2

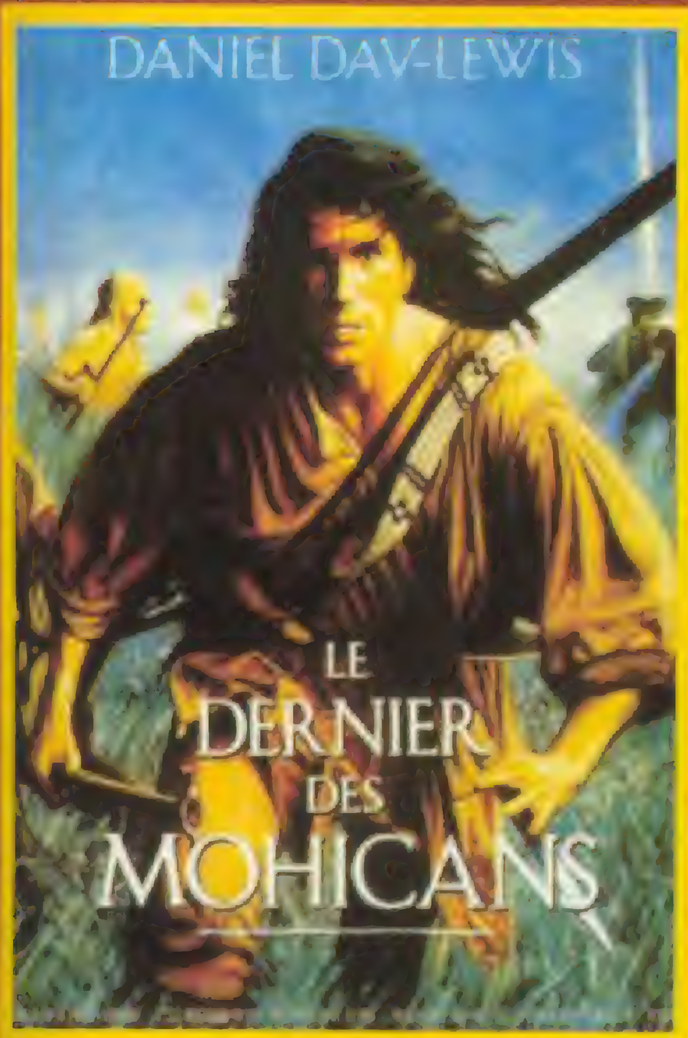
Tomasz Turzyński

Filmy, które widziałem więcej niż dwa razy

„Ostatnie takie przygody"

„Ostatni Mohikanin"

[illegible] muzyka, Daniel Day Lewis [illegible] mienie, by w końcu wymierzyć do pędzącego [illegible]



[illegible] Michaela Manna („Gorączka", „Informator") [illegible] którego siłą nie są efekty specjalne, a wręcz przeciwnie: piękne, panoramiczne zdjęcia kanadyjskiej puszczy. Zamiast elektronicznego [illegible] pozycje grupy Clannad. Myliłby się ten, kto sa- [illegible]

[illegible] lał, nadano mu przydomek Sokole Oko. Tło hi- [illegible] dzie między Anglią a Francją. Oba mocarstwa wciągnęły do konfliktu plemiona zamieszkują- [illegible] Sokole Oko zamie- [illegible] od wojny, jednak los powierzył mu w opiekę dwie córki angielskiego oficera. Na życie pięknych kobiet czyhał tymczasem [illegible] Irokezów...

Podobno ekipa filmowców musiała wziąć udział w obozie przetrwania, podczas którego aktorzy uczyli posługiwania się tomahawkami, [illegible] (Daniel Day Lewis sy- [illegible] indiańskim pledem).

„Robin Hood – Książę Złodziei"

[illegible] for you" śpiewa Brian [illegible] ten rozbrzmiewał w tle jednej z najgłośniejszych ekranizacji przygód rozbójnika z puszczy [illegible]

„Robin Hood – Książę Złodziei" był wysokobudżetową produkcją z Hollywood. Producent zatrudnił wielkie gwiazdy, przede wszystkim będącego wówczas u szczytu sławy Kevina Costnera, jego oponenta zagrał świetny, angielski aktor Alan Rickman. W rolę przyjaciela i doradcy Robina wcielił się Morgan Freeman, a na sa- [illegible] pojawiła się jedna z najjaśniejszych gwiazd wielkiego ekranu. Nie zapomniano też o muzyce, do jej opracowania wybrany został Michael Kamen, który [illegible] zadania.

[illegible] scenariusz. Twórcy postawili na lekkość i poczucie humoru widzów. Costner miał nawiązywać swoją grą do awanturników granych przez Errola Flynna. Autorzy scenariusza założyli, że oglądających nie będą interesowały realia historyczne, że nie przychodzą na ten film, by dowiedzieć się czegoś istotnego o Anglii za panowania Ryszarda Lwie Serce. Scenarzyści doszli do mało oryginalnego wniosku, że widz będzie chciał się po prostu dobrze bawić, dlatego znaną historię lu- [illegible] biednym pokazali niezwykle widowiskowo i z humorem. Nie brak również elementów politycznej poprawności – przyjacielem Robina jest Maur, który przybył z nim [illegible] dziwić się barbarzyń- [illegible] i ponurej jego zdaniem Anglii.

Prosty przepis

[illegible] według sprawdzone- [illegible] przygodowe. Niezbędni są świetni aktorzy, szczególnie ważny jest czarny charakter. Bohater negatywny, którego gra Alan Rickman, skupia uwagę publiczności równie łatwo jak Robin Costnera. Gwiazdor musi mieć u boku efektowną partnerkę, która będzie absorbować męską część widowni. Zarówno Madeline Stone w „Ostatnim Mohikaninie", jak i Mary Elizabeth Mastrantonio przyciągały uwagę nie mniej niż pojedynki i pościgi. Istotnym elementem są też zdjęcia ukazujące piękną przyrodę: tafle ogromnych jezior, po których pływają czółna pełne Indian, urokliwe klifowe wybrzeża Anglii.

Scenariusz musi logicznie uzasadnić wszystkie nieprawdopodobne historie pokazywane na ekranie. W przypadku obu tytułów to adaptacje znanych powieści dla młodzieży, nie mające jednak wiele wspólnego z literackimi pier-

wowzorami. Są przykładem, jak trudno zrealizować teorię w praktyce. Każdy początkujący reżyser wie, że film rozrywkowy musi być ciekawy, bez zbędnych dłużyzn, zawierający wymienione wcześniej elementy. Rzadko zdarza nam się oglądać produkcje, które jak „Ostatni Mohikanin" i „Książę Złodziei" są miłą dla oka, bezpretensjonalną rozrywką.

Czarni i biali

Kino nie może się obejść bez duetów. Duży i mały, gruby i chudy, głupi i głupszy — najważniejszy jest kontrast pomiędzy bohaterami. We współczesnym kinie rozrywkowym często pojawia się para bohaterów, z których jeden jest czarny, a drugi biały. W zależności od gatunku filmu, scenarzyści każą im przełamywać wzajemne uprzedzenia rasowe, początkową niechęć

spowodowaną inna mentalnością i pochodzeniem społecznym lub, jak to najczęściej w komediach bywa, różnymi charakterami.

Jednym z pierwszych filmów o męskiej przyjaźni, która rodzi się pomimo różnic w kolorze skóry, była „Ucieczka w kajdanach" Stanleya Kramera. Tony Curtis («Pół żartem, pół serio») i pierwszy czarnoskóry gwiazdor Sidney Poitter zagrali więźniów, którzy podczas wspólnej ucieczki są skuci razem kajdanami.

Z biegiem lat czarni aktorzy zdobyli silniejszą pozycję w showbiznesie i czarno - białe duety zaczęły częściej pojawiać się na ekranie. Na początku lat 80. Powstał serial kryminalny «Miami Vice». Obok Dona Johnsona grał w nim Phillip Michael Thomas - obiekt westchnień afroamerykanek i nie tylko. Tło społeczne i problemy rasowe nie interesowały twórców serialu. Thomas został zatrudniony, by zwiększyć oglądalność. Jego elegancja rodem z salonu fryzjerskiego miała poprawiać samopoczucie mieszkańcom Harlemu.

Prawdziwą popularność pary «mieszane» osiągnęły za sprawą hitu «48 godzin» Waltera Hilla. Widzowie ustawiali się w długie kolejki, by obejrzeć przygody cynicznego policjanta (Nick Nolte) i jego pyskatego, czarnoskórego pomagiera (Eddie Murphy u progu kariery). Rezyser znakomicie wykorzystał kontrasty między prowadzącą śledztwo parą. Nolte zagrał nadużywającego alkoholu twardego gliniarza, Murphy był facetem o podejrzanej przeszłości, który mówił językiem ulicy. Biali widzowie dobrze się bawili słuchając jego ciętych odzywek, czarni cieszyli się na widok «swojego brata» w głównej roli. Pomysł był na tyle chwytliwy, że z powodzeniem wykorzystano go w «Następne 48 godzin».

Równie dobry duet stworzyli Bruce Willis i Damon Wayans w «Ostatnim Skaucie». Willis po raz kolejny zmęczony życiem i słuchaniem nieustannego gadania swojego przypadkowego pomocnika. Podobny chwyt zastosowali scenarzyści «Nieuchwytnego», ale rolę czarnoskórego policjanta napisali chyba tylko po to, by tym jaśniej świeciła gwiazda Stevena Seagala.

Łatwo jest pogrupować filmy, w których występują czarny i biały bohater. Pierwszy może być pokazywany jako zawsze głośny, pyskaty, a jego biały kolega ma ponurą twarz, nieobcy jest mu alkohol, początkowo obaj są nieufni wobec siebie, ale oglądający dobrze się bawią widząc narastającą między nimi przyjaźń. Do tego nurtu zaliczyć można także «Facetów w czerni» i «Długi pocałunek na dobranoc», w którym ekranową parę różni nie tylko kolor skóry, ale i płeć.

Na drugiej półce można postawić produkcje, pokazującego czarnoskórego policjanta, lub agenta jako osobnika zamożnego, inteligentnego, często poważniejszego od białego partnera. Do kanonu zaliczyć trzeba cykl «Zabójcza broń» Richarda Donnera. Mel Gibson gra osobnika zwariowanego, często zachowującego się kompletnie nieodpowiedzialnie. Jego kompletnym przeciwieństwem był Danny Glover - poważny człowiek przed emeryturą, stateczny mąż i ojciec. W pierwszej części cyklu Glover myśli poważnie o dotrwaniu do zbliżającej się emerytury, kiedy szef przydziela mu niezrównoważonego partnera. Z początku nie darzyli się sympatią, jednak w miarę upływu czasu, nabrali do siebie szacunku i zaprzyjaźnili się. Obaj bohaterowie zostali pokazani wbrew wcześniejszym stereotypom. Murzyn jest człowiekiem dobrze sytuowanym, dbającym o swoją rodzinę - typowy, zamożny przedstawiciel klasy średniej Biały , to jego przeciwieństwo: niechlujny, mieszka sam na łodzi, manierami pasujący raczej do ulic Bronxu. W kolejnych częściach cyklu pokazano, jak pod wpływem opanowanego starszego kolegi i jego sielankowej rodziny, postać grana przez Gibsona nabiera ogłady i tęsknoty za domowymi pieleszami.

Morgan Freeman przyzwyczaił swoich widzów, do wcielania się w postaci inteligentne, o świetnych manierach, często wręcz dystyngowane. «Siedem» Davida Finchera opowiada o parze detektywów prowadzących dochodzenie w sprawie seryjnych morderstw. Młodszy policjant o twarzy Brada Pitta to właściwie debiutant, który uczy się «mrocznych» reguł od starszego Morgana Freemana.

Podobnie jest w przypadku filmów z udziałem Denzela washingtona. Przykład tego największego obecnie czarnoskórego gwiazdora jest

w kolorze

podawany dla odparcia zarzutów o rasizm w Hollywood. Denzel Washington ma nienaganne maniery absolwenta Harvardu i nadaje te cechy swoim ekranowym wcieleniom. W «Karmazynowym przypływie» osią scenariusza jest konflikt pomiędzy dowódcą okrętu podwodnego (Gene Hackman), a jego pierwszym oficerem (Washington). Kapitan (uosobienie twardogłowego mieszkańca południa Stanów Zjednoczonych), chciał za wszelką cenę wykonać powierzony mu rozkaz, ryzykując nawet wywołanie konfliktu atomowego. Po przeciwnej stronie stanął «pierwszy»(uosobienie liberalnych cnót). Twórcy chcieli nakręcić przebój dla masowej publiczności. Jako taki musiał być zaakceptowany przez murzyńską część widowni. Jedynym rozwiązaniem było zatrudnienie ich idola do roli głównej postaci pozytywnej. Podobnie rzecz się miała w przypadku «Kolekcjonera kości» również z Washingtonem i «Wschodzącego słońca» gdzie Seanowi Connery partnerował żywiołowy Wesley Snipes (w pierwowzorze książkowym policjant był biały).

Polityczna poprawność nie ominęła również „Ściganego". Próba zdyskontowania sukcesu filmu z Harrisonem Fordem przyniosła produkt pt. «Wydział pościgowy». Tommy Lee Jones ponownie wyruszył w pościg za czarnoskórym mistrzem walk wschodu -w tej roli Wesley Snipes.

Snipes wespół z Woody Harelsonem w «Pociągu z forsą» stworzyli jedną z najzabawniejszych czarno - białych par w historii kina rozrywkowego. (może poprawniej byłoby napisać czarno - czarnych par?) Scenarzysta wykazał się dużą ironią wkładając w usta niebieskookiego blondyna (jakim jest Harelsoon) słowa «jestem czarny i jestem z tego dumny».

Nie można nie zapomnieć o najsławniejszym duecie, który stworzyli John Travolta i Samuel L. Jackson w «Pulp Fiction» Quentina Tarantino. Obaj udowodnili, że przyczyną ich zatrudnienia przez Tarantino, nie były zakulisowe naciski, a jedynie kunszt obu aktorów.

Można zadać pytanie jaki będzie efekt współpracy Stevena Seagala z raperem DMX w najnowszym filmie Andrzeja Bartkowiaka «Exit wounds». Wydaje się jednak, że chodziło o sprowadzenie do kin młodych afroamerykanów, którzy tak jak ich rówieśnicy na całym świecie oczekują od kina przede wszystkim dobrego widowiska.

✍ **Tomasz Turzyński**

05/01

krzyżówka

przykładowy daktyl →

Reset

KUPON krzyżówkowy

Imię

Nazwisko

Adres (kod, miasto, ulica, numer domu)

Telefon, E-mail

Hasło

Podpisz się i postaw daktyla

Jeśli masz mniej niż 16 lat, poproś o podpis rodzica.

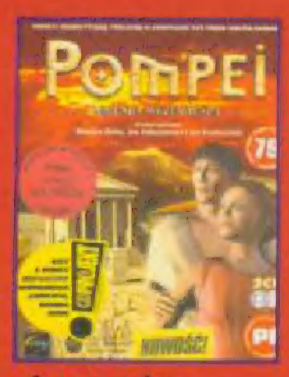
Prawidłowe odpowiedzi przysyłajcie na zamieszczonym obok kuponie do 31 MAJA 2001.

Nagrody otrzyma co piąta osoba.

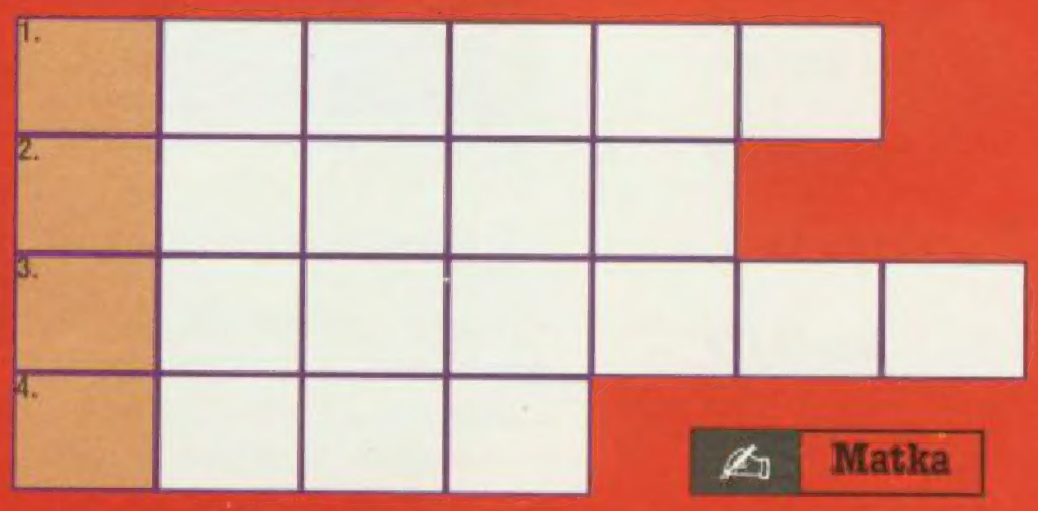
DO WYGRANIA:

10 x POMPEI

10 x DEMISE



Prosimy o podpisanie oświadczenia o danych osobowych, które drukujemy na kuponie, ponieważ tylko podpisane oświadczenie upoważnia nas do wysłania Ci nagrody.



✍ **Matka**

1) często boli w zimie,

2) twoja ulubiona gazeta,

3) pomocnicze wyposażenie komputera,

4) urządzenie do poruszania kursorem po ekranie monitora.

PLAŻA FUTURYSTÓW

Czas na rozłożenie ręczniczka i smarowanie olejkiem. Miękka tkanina frotte, wokół białogłowy, mewy, miłośnicy ortalionu... Jeszcze to leżenie wyjdzie nam bokiem. Tymczasem jednak beztrosko śledzimy baraszkujące na nieboskłonie chmurki, wdychamy bryzę i śmiało patrzymy w przyszłość. Na plaży futurystów to absolutny obowiązek.

WYZNANIA RATOWNIKA
ODŁOTY

Dni niepogody spędzamy w klubie bilardowym, albo na basenie. „Rano korzystają z niego przede wszystkim dzieciaki, a wieczorem pracownicy większych przedsiębiorstw." - mówi Wandzia, ratowniczka na krytej pływalni. „Wieczorem jest najlepiej, bo najspokojniej. Wszyscy ci z firm przychodzą tutaj się podrywać. Mało kto pływa, a reszta się obmacuje. Wszyscy siedzą w kącie i tylko się wygłupiają.

Kiedyś przychodził koleś, który chciał zaimponować koleżankom z pracy i szalał w basenie jak głupek. Nurkował przez całe minuty, czym bardzo denerwował ratowników i nieraz ktoś rzucał się go ratować. A to dlatego, że jeśli zbyt długo jesteś pod wodą, kończy ci się tlen w organizmie i po prostu zasypiasz, a potem toniesz.

Innym razem ratownicy założyli się, że poderwą jakąś laskę, która przychodziła na karnet z pracy. Każdy się przed nią popisywał. Jeden skakał z wieży, inny bił rekordy.

A poza tym to nic się nie dzieje. Można popływać albo siedzieć na krzesełku i się nudzić. Tylko czasami zdarzają się poważniejsze wypadki. Kiedyś na basenie w Pałacu Kultury ktoś skoczył z 10 metrowej wieży na plecy pływającego i obu trzeba było ratować. Nie pamiętam co im się stało ale byli zdrowo połamani..."

A w Bałtyku widziano rekina. O taaaaakiego.

KRZYŻÓWKA GIGANT

17 haseł na każdą okazję. Zdradzamy przedpremierowo:

- Ktoś niechlujny z niedomytą szyją - 6 liter, pierwsza „B"
- Solny lub siarkowy - 4 litery, ostatnia „S".

Miłej zabawy.

iROBOT W KAŻDYM DOMU
TECHNIKA

Osiem zębatych kółek umożliwia mu swobodne przemieszczanie się po domu. „Na pokładzie" procesor AMD K6-2 450Mhz, 64 MB pamięci i dysk 6 GB. Łączność ze światem zapewnia kamera i system radiowy pracujący w paśmie 2,4 Ghz. Do czego może służyć ten sterowany Linuxem robot?

DVD PO LUDZKIEMU
TECHNIKA

Czy do oglądania filmów DVD wystarczy komputer? Jak podłączyć do niego telewizor? Ile kosztują zestawy kina domowego? Na te i inne pytania odpowiemy na kilka tygodni przed wakacjami. Na tyle wcześnie, abyś oszczędności przeznaczone na wakacyjny wypoczynek mógł wydać godniej.

BLACK & WHITE
PORADNIK

W wiaderku z szampanem chłodzi się rozgrzana do czerwoności BLACK & WHITE. Nie ma już przed nami żadnych tajemnic. Wszystkie Chowańce pasą się grzecznie w zagrodzie, a greckie boginie donoszą nam - bogom, ambrozję. Wstrząśniętą, nie mieszaną.

W swej wspaniałomyślności przekażemy wam istotę prawdy „Jak grać by wygrać".

BLADE OF DARKNESS
RECENZJA

Za wydmą czają się cztery groźne, naznaczone bliznami postacie. Wymachują toporami i mieczami, tudzież szyją z łuków. Przybyli zbyt późno by skosztować zielonych majowych pomidorów. Zdesantujemy ich w numerze czerwcowym - szukaj uważnie, a nie zawiedziesz się. Będzie krwawo i z krasnoludzkim przytupem.

DESPERADOS
NA HORYZONCIE

Głębokie blizny w piasku to ślady po ciężkich buciorach rewolwerowców z Dzikiego Zachodu. Kiedy zobaczymy ich w akcji? Tego nie potrafi wyssać z fussów nawet sam Wielki Destro. Na razie podajemy cybertalerzykową wersję demo, a za miesiąc... Może nawet fotoreportaż z rancho Antonio Banderasa?

UWAGA! Gra GIANTS PL za 29,90 !!!

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami wkładkami do płyt

Dwie płyty CD z grą GIANTS po polsku

Dokładna instrukcja do gry

GRA GIANTS PL TYLKO 29,90 !

Gra Giants to jedna z najwyżej ocenionych pozycji w historii gier komputerowych

Click!	Reset	Magazyn 10	CD Action	Secret Service	Gry Komputerowe	Świat Gier Komputerowych	Wirtualne Imperium Gier
6/6	9/10	96%	9/10	9.5/10	94%	9/10	10/10

http://gry.wp.pl

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Giants. Jedna z najwyżej ostatnio ocenionych gier, zapewniająca wymarzoną rozrywkę, pełną akcji i humoru. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 8 maja kup swój własny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

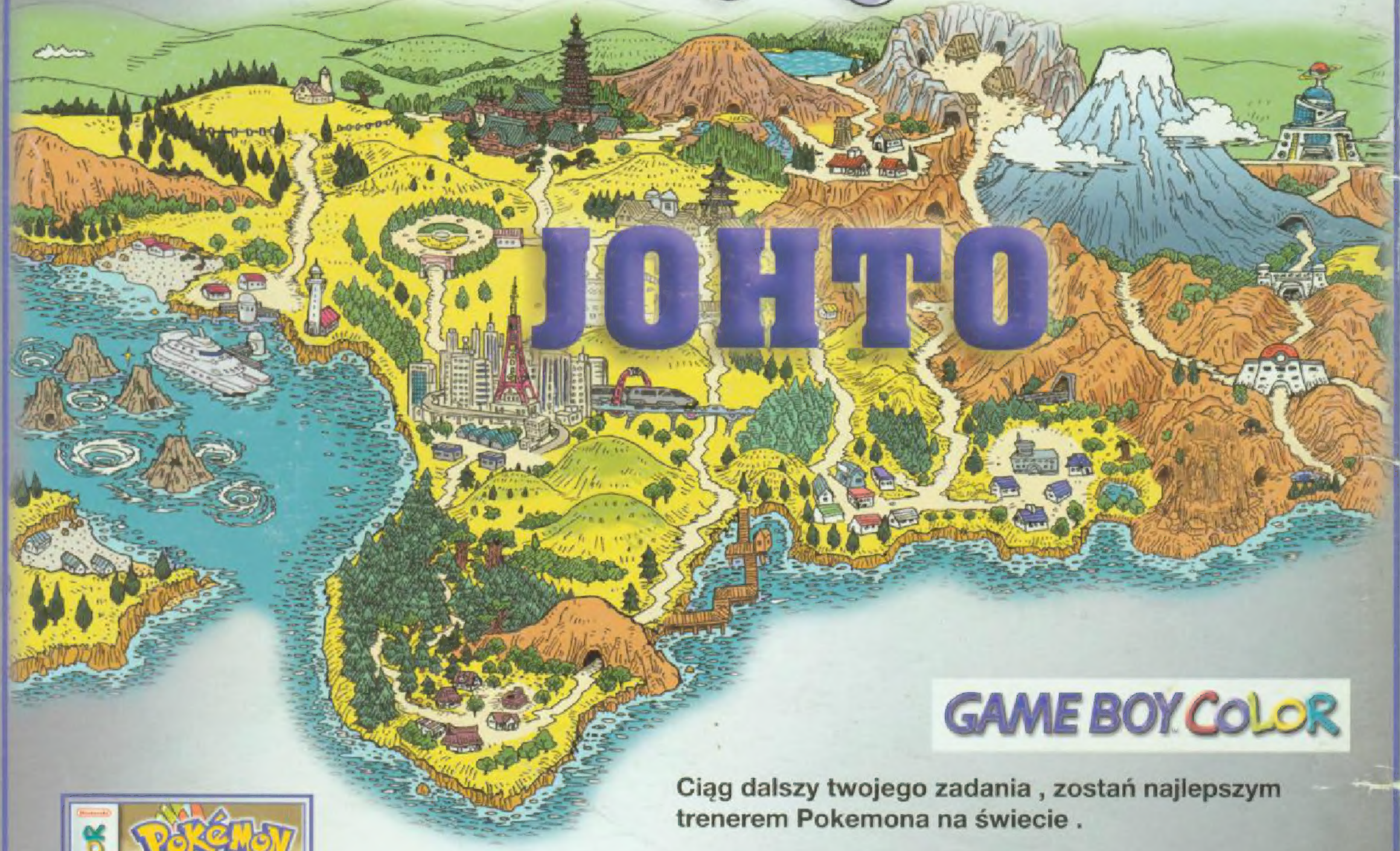
EXTRA GRA powraca - szukaj od 8 maja w dobrych punktach z prasą

www.nintendo.com

www.stworki.com.pl

Pokémon

Gotta catch 'em all!™



GAME BOY COLOR

Ciąg dalszy twojego zadania , zostań najlepszym trenerem Pokemona na świecie .

- JOHTO — całkiem nowy świat Pokemonów
- Znajdziesz tu nowe rodzaje ataków i różne rodzaje Pokemonów do trenowania i zbierania.
- Wbudowany zegar w grze symuluje rzeczywisty czas , ponieważ niektóre Pokemony żyją w nocy a niektóre są aktywne w dzień .
- Złota i Srebrna edycja gry jest w pełni kompatybilna z Edycjami Żółtą , Czerwoną i Niebieską .

Dystrybutorzy:
Lukas Toys Sp.z.o.o.,
PL 53-031 Wroclaw
Optimus S.A.,
PL 33-300 Nowy Sacz

Nintendo

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.